NINTENDO 64, SATURN, 3DO, PS, SFC, IBM-PC, ARCADE, ANIMATION··· MULTI MAGAZINE

SNK, 플레이스테이션 참가 소프트

「킹오파95」, 「리얼바우트 아랑전설」, 「화이터즈 스워즈」 확정

특집기사

드디어 발동개시하는 「아마게돈 프로젝트」!
'95 국내외 게임업계 총결산!
「닌텐도64」 최강 디스크 드라이브 외 깜짝정보

특별부록

SFC 「DQⅥ」 완전공략본 증정
IBM PC 「파랜드 스토리」 공략본 증정
「IBM PC 게임파워」
「3DO얼라이브」

9 771227 717002 02
ISSN 1227-7177

1996 2 5,500원

멀티미디어의 삼성전자

이,이,이··· 이런건, 처,처··· 처음이다!!

다른건 시시해졌다! 삼성 새턴

64비트급, 1670만 컬러, 스테레오 리얼 사운드 멀티CD게임기-삼성 새턴

게임내용 문의
매주 토요일 오후 2시~6시까지
TEL : 707-1448, 707-1450

신발매

64비트급 멀티게임 기능

- 64비트급의 초강력 스피드 (32비트 RISC CPU 2개로 2배의 게임속도)
- 1670만 컬러와 3차원 입체화면의 살아있는 애니메이션
- 충격입체리얼사운드(PCM 32채널)

발매예정 소프트웨어

- 버쳐파이터Ⅱ (파이팅) - '95년 12월
- 버쳐캅(슈팅) - '95년 12월
- 세가랠리참피온쉽(카레이싱) - '95년 12월
- 킹오브박싱(스포츠) - '96년초
- 팬저드라군Ⅱ (슈팅) - '96년초

■ 권장소비자가격
- SPC-SATURN : ₩550,000(S/W 별매)
- SPC-SATURN 2 : ₩595,000 (S/W 1종 포함 : 버쳐파이터 리믹스)

※ S/W 별매가격 : ₩74,000

© SEGA

■ 장르별 유명게임 동시발매

① 버쳐파이터 리믹스(파이팅)
"버쳐파이터의 용사들이 지상최고의 전투를 시작한다."

② 데이토나 USA (카레이싱)
"시속 300㎞를 넘나드는 초고속 스피드 쾌감을 즐겨라."

③ 팬저드라군(슈팅)
"전설의 드래곤을 타고 환타지월드의 창공을 누빈다."

④ 월드와이드 사카(스포츠)
"2002년 월드컵 최강국의 영예를 잡아라!"

■ 구입처 :
삼성게임기전문점, 삼성 게임프라자, C&C 대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

고객상담실
- 수신자 부담전화 080-022-3000
- 직통 (02) 541-3000

■ 국내영업본부
C & C 판매사업부
서울시 중구 남대문로 5가 84-11 (세브란스빌딩 18층)
HE 사업팀
259-2971~7

■ 삼성 게임기 전문점
- 서울 : (주)하 이 콤 795-5765
  (주)게임라인 713-7033
  (주)아 람 715-5828
  포 스 트 715-3393
  멀 티 테 크 703-9346
- 부산 : (주)광 복 051)246-6565

Smart & Soft

삼성전자

문의처:

(주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02)795-5765

게임박사님들 모두 나를 따라 오세요.

게임개발 세계화

- 프로그래머
- 그래픽 디자이너
- 준비서류: 이력서, 자기소개서
- 제출처: (주)하이콤749-9219
  140-210 서울 용산구 한남동 665-4
- 창작 게임기획서 응모
  창작 게임기획서를 제출하시는 분께는
  심사하여 채택된 작품은 소정의 상금을 드립니다.
  또한 참가자 전원에게 사은품을 드립니다.

제주서귀포점
대표: 고정심
(064)32-0740

경기 중동점
대표: 김우곤
(032)666-0621

금월의 오픈점!

점포	전화
평촌현대점	(0343)85-7610
경기수원역점	(0331)256-0463
강원 동해점	(0394)33-8311
청주 용암점	(0431)293-2526
충남서천점	(0459)953-7697
충주점	(0441)854-1656
대전월평점	(042)529-7303
전남순천점	(0661)53-7885
광주운암점	(062)524-5708
진주상대점	(0591)52-5519
대구지산·범물	(053)781-2788~9
경기안산점	(0345)418-2891~2
일산낙민점	(0344)903-6070 (일신프라자 103호)
춘천점	(0361)51-4548
원주점	(0371)43-5592
대전 법동점	(042)628-0789
청주점	(0431)233-3725
대전둔산점	(042)483-4962
군산점	(0654)61-3065
전주점	(0652)87-9810~1
대구시지 경산점	(053)792-3697~8
대구봉덕점	(053)474-3101
경기산본점	(0343)94-6758
금곡점	(0346)592-2087~8 상용상가 1층 25호
경기산본점	(0343)94-6758
속초점	(0392)31-4646
대전정림점	(042)585-0275
충북 제천점	(0443)48-4088, 47-6088
전남 여수점	(0662)653-7947 (고려쇼핑파크 4층)
전북이리점	(0653)855-6679
전주효자동점	(0652)224-4959
이리동산점	(0653)857-9638
제주서귀포점	(064)32-0740

21세기 최고의 시뮬레이션 롤플레잉게임 —

악마세계의 봉인을 뚫고나온 악마군단!! 이제, 세상은 성검의 칼자루를 쥐고있는 당신에게 달려있다

시대를 초월한 용사들이 광활한 스테이지에서 펼치는 숨막히는 무용담 -
악마의 문이 열리고 사악한 힘이 모든 것을 지배할 때, 세상에는 위태로운 기운만이 감돈다.
피할길 없는 마왕과의 혈전을 각오한 채
이제는 당신이 시간 속의 여행을
떠날 차례이다.
시대를 초월한 용사의 전설을
창조하기 위해 …

제1탄
파랜드스토리 시리즈
1월초 전격 출시

· 사용기종: IBM-PC호환 386이상
· EMS 메모리, VGA 그래픽 보드 필요
· 장르: 시뮬레이션 롤플레잉게임
· 하드메모리: 6메가 이상
· 음향: 사운드 블래스터, MIDI호환 가능

SUPER 슈퍼 동키콩 2

DONKEY KONG 2

실종된 동키콩을 구출하라!

"나도 구출해줘, 잉~"

확인! 홀로그램스티커
홀로그램스티커가 붙어있지 않은 불법소프트웨어는 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치며, A/S를 받을 수 없습니다.
구입하시기 전에 홀로그램스티커를 반드시 확인하시기 바랍니다.

화이터즈 히스토리

태권도

슈퍼마리오 올스타즈

메가맨X

NBA JAM T.E.

한국프로야구

동키콩 2—아빠 동키콩을 구하러 떠나는 신나는 모험여행!

실종된 아빠 동키콩이 갇혀있는 크레믈린섬—
아기고릴라 디디와 딕시의 멋진 콤비플레이 기술을 발휘하라!
3차원이니까 스테레오사운드니까 오싹오싹 실감나는 동키콩2

무단복제! 무단 복제 소프트웨어는 정상적인 유통질서를 어지럽히고 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치므로 절대 사용을 금하시기 바랍니다.
또한 무단복제 소프트웨어 취급점을 저희에게 알려주시는 분께는 감사의 보답으로 소정의 사은품을 직접 우송하여 드립니다.

서울시 강남구 역삼동 705-19(보람금고빌딩10층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6

슈퍼 동키콩

슈퍼마리오 카트

슈퍼마리오 월드

요시 아일랜드

현대전자 대리점

(주)멀티테크	703-9346
(주)하이콤	795-5765
(주)게임라인	713-7033
(주)아랑	715-5828
게임랜드	712-3882
(주)고봉산업	706-8802
게임토피아	(064)52-2522
삼미정보통신	533-0066
(주)서울전자유통	7074-816
[illegible]	(0417)562-4613

현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
HYUNDAI

로드스타

툴리 보딘의 전설

세계적인 게임개발사 로켓사이언스의 본격 슈팅 어드벤쳐 CD-ROM 게임

환상적인 스피드와 가공할만한 액션
헐리우드 최신의 SFX기술에 의한 가상 3D 모핑기술의 진수
실제 헐리우드 배우들의 열연과 특수효과로 영화같은 차세대 CD-ROM게임

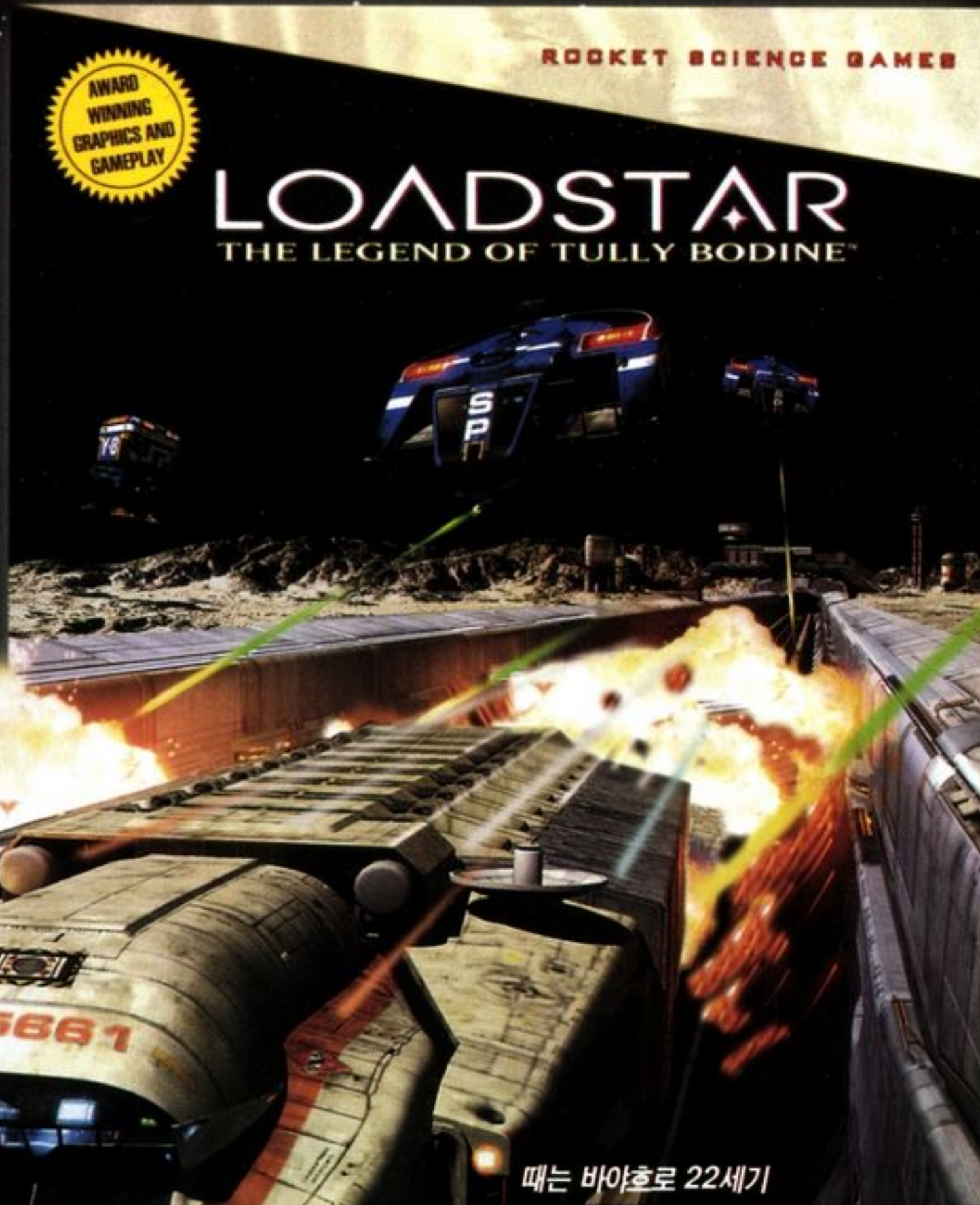
ROCKET SCIENCE GAMES
AWARD WINNING GRAPHICS AND GAMEPLAY
LOADSTAR
THE LEGEND OF TULLY BODINE

MPEG보드가 필요없는 완벽한 동화상

실제 배우들의 동영상과 특수효과로 제작된 환상적인 동화상, 영화배우 네드 비티와 배리 프라이머스가 열연하는 론 컵의 공상 과학 소설과 함께 특별한 경험을 제공합니다.

시스템 사양

- 486이상 PROCESSOR
- MPC LEVEL 2이상 추천
- SOUND BLASTER, AD LIB, MIDI 호환기종
- KEYBOARD, JOISTICK 또는 MOUSE
- VGA이상
- CD-ROM 드라이브 2배속 이상
- 4MB RAM
- DOS 5.0이상
- 윈도우 95호환

● 가상 3D 모핑기술 (Psedo 3D Morphing): 2D에서 3D효과가 나도록 해주는 특수기술

때는 바야흐로 22세기
지옥의 도시를 탈출하는 필사의 질주!
한순간도 방심할 수 없는 긴박감과 서스펜스

이제, 툴리 보딘이 되어서 의문의 화물을 가지고 달을 탈출해야 한다!

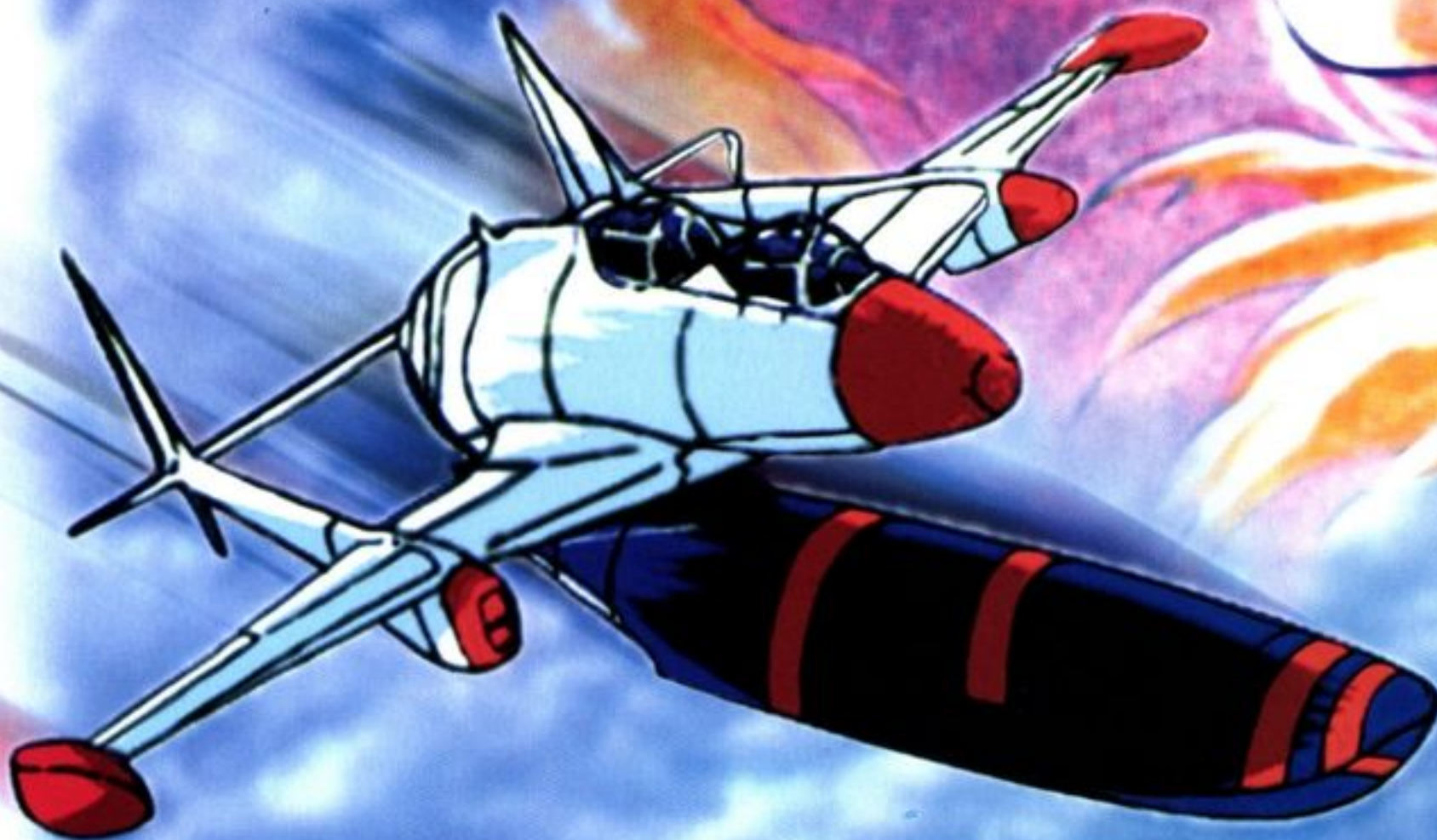
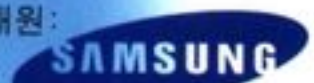
제작원

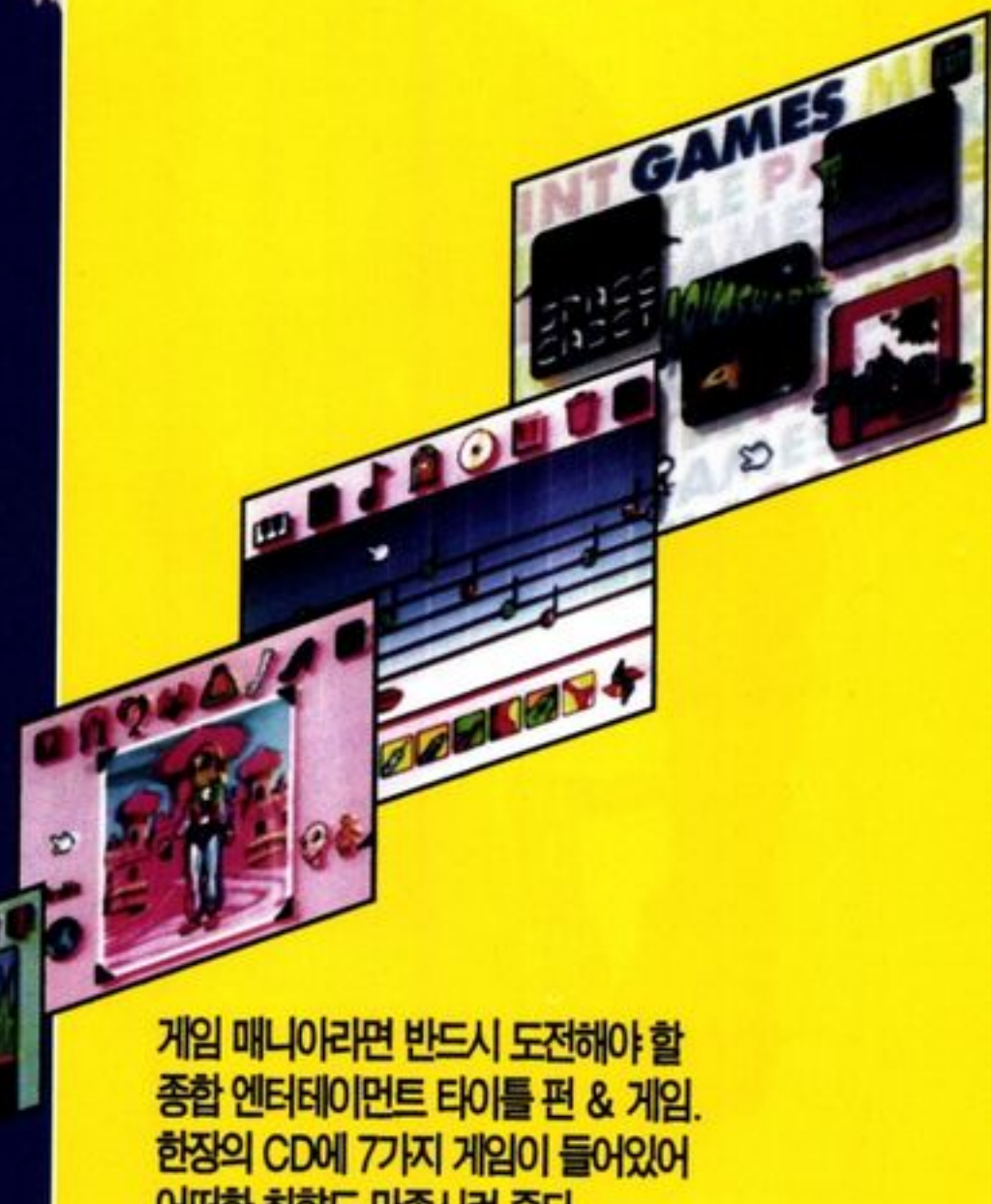
NICES
나이세스
서울특별시 강남구 대치 4동 889-11 대치빌딩 19층
TEL:3458-1311~8 FAX:3458-1328~9

판매원 (주)다우기술
서울특별시 강남구 역삼동 707 대아빌딩 4~10층
TEL:3450-4500(안내) FAX:552-0986
소비자상담 : 클로버서비스 080-022-3883 하이텔, 천리안 "GO DAOU"

THE LEGEND OF HEROES
긴박한 전투씬 그리고
아름다운 사랑 이야기
「드래곤 슬레이어 영웅전설」
장르: RPG
CPU: 80386이상
메모리: 4MB
사운드카드: 사운드블래스터 호환
용량: 3.5인치 디스켓 3장
천리안, 하이텔, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.
접속방법 : 천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(33) - 소프트웨어/악세사리(2)
하이텔 GO SEC - S/w/게임기/PICO(22) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(11) - 소프트웨어/악세사리(2)

멀티미디어의 삼성전자

멀티미디어의 삼성전자
카리브해의
영웅
카리브해의 미스테리
퇴역군인 파일럿 단은 카리브해를 비행하던 중 갑자기 발생한 기상이변으로 추락하고 기내에서는 믿기 힘든 일들이 벌어지고 함정에 빠진 단은 가까스로 탈출하고 루이스를 만나 사건의 실마리를 풀려하지만 뒤쫓아 온 해군장교와 병사들에게 포위당한다.
루이스의 도움을 받아 비밀 격납고로 몸을 피한 단은 교수가 설계한 비행기를 이륙시키는 데 성공하고 교수를 구출하기 위해 카리브해를 비행한다.
시스템 요구사항
- 486DX 33MHZ 이상
- 8MB 이상
- Windows 3.1, Windows 95
- SVGA대응 칼라 모니터
- 256칼라 지원 비디오 카드
- 2배속이상 CD-ROM 드라이브
- 사운드블래스터 호환 카드
개발원:
DUAL CORPORATION
PONY CANYON
PONY CAYON INC.
판매원:
SAMSUNG
삼성전자
천리안, 하이텔, 나우누리에서 "GO SEC"에 접속하시면 삼성전자의 게임정보를 얻으실 수 있습니다.
접속방법 : 천리안 GO SEC - 게임기/소프트웨어(33) - 소프트웨어/악세사리(2)
하이텔 GO SEC - S/W/게임기/PICO(22) - 소프트웨어/악세사리(2)
나우누리 GO SEC - 게임나라(11) - 소프트웨어/악세사리(2)

AIR FRANCE
에러는 없다!
한치의 에러도 용납될 수 없는
對테러 특공대, 그 완벽함은
SKC 플로피디스크와 같습니다.
에러율 0%를 실현하는 SKC가
그 품질에 대한 자신감으로
획기적인 고객서비스를 실시합니다.
SKC 플로피디스크 –
10배 보상제도
만약 SKC브랜드제품에 제조상의 문제가
있다면 10배로 보상해 드리겠습니다.
고객만족 서비스
1. 데이타 복원 서비스
(타사제품 포함)
2. 에러 원인 분석 서비스
(타사제품 포함)
3. F/D상식책자 무료제공
SKC
TITLE:
FILE NAME
DATE
No.
*서비스 문의처 : 클로버서비스 080-023-6263
영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로2가 199-15
SKC빌딩 전화(02) 3708-5151
세계화 캠페인 : 살길은 세계일류, 갈길은 세계무대
● 실시기간 : '95년 1월 1일～'96년 1월 31일
● 10배 보상제도는 플로피디스크에 한정되며 저장된 Data에 대해서는 보상하지 않습니다.
● 3.5″ 플로피디스크는 모두 Pre-Format 되어 있습니다.
SUNKYONG 鮮京그룹

LG전자
CD 1장에, 색다른 게임 7가지!
페인팅, 슈팅, 미로찾기, 퍼즐, 뮤직게임 등이 CD 한 장에-
다양하게 즐긴다! 자유롭게 선택한다! - 펀 & 게임
fun'n games™
펀&게임
PAINT
GAMES
MUSIC
게임 매니아라면 반드시 도전해야 할
종합 엔터테이먼트 타이틀 펀 & 게임.
한장의 CD에 7가지 게임이 들어있어
어떠한 취향도 만족시켜 준다.
퍼즐, 미로찾기, 페인팅, 뮤직게임, 스타일게임에
통쾌한 슈팅까지-
재미와 교육효과를 동시에 갖춘 펀 & 게임
오늘은 어느것 부터 시작해볼까?
색다른 게임 7가지
■ 페인팅게임 : 오늘 나는 그래픽 디자이너.
스케치에서 채색까지
나만의 감각을 살려보자.
■ 아쿠아 샤크 : 바다속에 펼쳐지는 외계생물과의 한판 승부 - 2D 슈팅
■ 스페이스 : 최신에 우주전투기 썬더 브레이트의 아슬아슬한 우주대결 - 3D슈팅
■ 퍼즐게임 : 난이도에 따라 색다르게 느껴지는 독특한 그림 맞추기 게임
■ 짝맞추기게임 : 내짝은 어디에 있을까? 집중해서 찾아보세요.
■ 맥스와 맥신 : 2인 동시 플레이가 가능한 스릴만점의 미로탈출 작전
■ 뮤직게임 : 뮤지션을 꿈꾸는가? 작사.작곡.편곡까지 뮤직게임으로 끝낸다.
■ 스타일게임 : 인물만들기와 배경묘사까지 자유자재로 -
오늘은 또 누구를 만들어 볼까?
■신제품●GDO-203
₩299,000
GoldStar 3DO
얼라이브
■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

"神이 될것인가, 인간에 머물것인가?"

거대한 악마와의 싸움만 이겨내면 운명은 당신의 것!
본격 풀 애니메이션 무비게임으로 만나는 실감액션 – 슈트랄

STRAHL™

어느날 당신에게 운명을 뒤바꿀 기회가 왔다.
물론 운명을 바꾸기 위한 모험을 이겨내야만 한다.
한편의 만화 영화와 같은 풀 애니메이션.
모험의 내용을 선택할 수 있는 멀티 시나리오 구성.
숨가쁜 상황마다 단 1 초도 방심할 수 없다.
운명을 바꾸고 세상을 지배할 것인가,
운명의 벽에 부딪혀 주저앉고 말 것인가?
자, 당신 운명은 이제 어떻게 될 것인가 -

■ LG전자대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다.

■ 제품상담안내: ● 한국영업팀(02)3459-5924 ● 하이미디어팀(02)728-3421
■ LG3DO전문점: ● 서울: (주)세에프(02)715-3131, 704-3515 (주)엘미테크(02) 703-9346, 엘지소프트프라자(02)566-7273, 엘지토탈시스템(02)675-8631, 태생기업(02)216-0988,
● 부산: LG게임뉴스(051)504-1630, LG미디어(051)809-6308
LG C&C스토어 명장점(051)529-1786, 연산점(051)867-3223, 정우시스템(051)804-799
● 대구: 알랄랜드(053)421-5916~17

■ 신제품 ● GDO-203

※ 얼라이브 Ⅱ 발매기념 3DO 구입시 싸커키드와 토탈이클립스를 선착순 550명에 한하여 무료로 드립니다. (제품 내에 포함)

순수 국내 개발된 걸작게임의 모음

피구왕 7합

슈퍼 알라딘, 알라딘보이 겸용. 16M 대용량

국내에서 판매되는 어느 합팩과도 겹치지 않는 메가팩의 모음

달려라 피구왕

세계제일의 피구왕을 뽑는 경기가 열렸다. 자기가 원하는 팀을 골라 멋진 경기를 펼치자. 멋진 플레이에 관중들은 환호하며 박수를 보낸다. 상대팀을 물리치면 축포가 터진다. 우승컵은 우리것이다. 파이팅!!

버그트리스

2인용이 가능한 대전형 테트리스 게임으로 게임의 진행에 따라 내제되어 있던 버그가 날아 오르며 버그를 B버튼으로 사용 파리채로 잡아서 상대방에게 넘기면 버그가 증가 하고 본인 점수도 증가한다.

장풍 Ⅱ

세계의 격투가들이 한자리에 모였다. 6명의 등장인물과 격투장속의 배경이 다양하게 펼쳐진다. 필살기를 이용하면 강력한 힘을 얻게되어 한층더 재미를 느낄 수 있다. 2인용이 가능하며 액션게임의 진수를 느낄수 있다.

토토월드

이번에 성인용을 치루어야 하는 토토. 우리 아빠 아빠의 아빠 무두 한번에 시험을 통과해서 최고의 용사가 되었답니다. 이번에는 담력시험까지 한다는데… 어둠의 계곡에 있는 다크·드레곤 성에 들어가야 하는데 무서운 공룡 켄타사우르스를 피해 통과할 수 있을까?

월드컵축구

월드컵축구를 무대로 펼쳐지는 경기로 내용이 흥미 진진하다. 국가별 대항을 통해 팀의 특징과 전력을 즐길 수 있다. 제한된 시간내에 많은 점수를 얻은 팀이 월드컵을 차지하게 된다.

수호전사

평화는 사라지고 악의 무리가 난무하는 세상 파빌르와 이오나는 평화를 되찾기 위해 악의 힘에 맞서 수호판을 되찾기 위한 싸움을 시작한다. 과연 사드르의 분신 24 악마를 무찌를 수 있는지!

아기공룡둘리

아기공룡 둘리가 경험하는 모험의 세계가 펼쳐진다. 슈팅게임으로 등장하는 적들을 물리치면 점수의 증가에 따라 둘리의 힘이 강해진다. 위험에 빠진 동료를 구하면서 모험의 나라로…

절찬판매중!!

게임에 도전하는 순간 더이상의 스릴은 없다!!

GL

(주)게임라인

서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 12동 나열 125호
TEL:701-5484~5 FAX:718-5808

게임챔프에는 갓 나온 따끈따끈한 게임정보가 있습니다!!

CONTENTS

Feb. 1996.2 Vol.39

국민적 소프트의 위력

게임유저의 기대를 한몸에 받고 드디어 발매된 「드래곤퀘스트 Ⅵ」. 게임의 본고장 일본뿐만 아니라 국내를 비롯, RPG가 유행하고 있는 나라면 어디 깊숙이 뿌리박혀있는 소프트이기도 하다. 유명 소프트가 발매되면 장사진을 치고 밤일 밤을 새며 꼭 소프트를 사야만 되는 일본의 게임풍토. 어느 한편으로 보면 정착화된 게임문화층의 하나라고 보고싶다. 16비트의 벽을 넘고 32비트 차세대기가 선을 보이고 또한 폴리곤,텍스처 기법이 가미된 환상의 소프트가 나와도 매니아들은 16비트 명작 소프트를 버리지 않았다. 아니, 16비트 하드웨어를 버리지 않았기 때문이리라.

게임업계는 계속 변한다. 32비트기가 나온지 1년이 조금 지나 64비트기가 나온다고 한다. 변화무쌍한 세태에 빨리 적응해 가는 것도 좋지만 가장 순탄하고 평범한 적응이 수입에 의존하는 국내 게임산업 구조로써는 정상적인 행위가 아닐까 생각한다.

남들이 가지고 있으니까, 남들이 좋다고 하니까 나도 가지고, 좋아야 하는 풍토는 우리들의 소신을 녹슬게 한다.

특보

스페셜 기획

부록

발행 겸 편집인/서민석
편집주간/조 신
편집장/김경환
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 고윤호, 이성철, 박지연, 이우진
객원기자/김종철, 채범진, 전영조
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이성미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽, 안경도
유구연, 최일경
챔프 미술팀
팀장/이동석
부팀장/권성모
양연이
일러스트/박성일
영업팀
팀장/정종연
손용국
관리팀
팀장/김민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재홍, 이성일
광고미술/김대원
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 윤민빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)덕영 프리테크
제본/한양제본, 대영실업
출력/신우출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
정가 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4
미술 702-5811/3

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

NEWS 라인

게임랭킹

차세대 게임라인

새턴라인

플레이 스테이션라인

비디오 게임라인

긴급속보

라인업

아케이드 라인업

라인업

매니어휴게실

일반 게임정보

애니비전 라인

현장취재

집중공략

GAME INDEX

IBM PC 게임파워 INDEX

국내 최초 멀티미디어 종합유통 - 멀티씨티

21세기 미래를 여는 멀티미디어

새해에도 멀티씨티로 시작하십시오.

국내 최초 멀티미디어 전문 종합상품점

멀티씨티는 단순히 컴퓨터 판매점이나 S/W 판매점이 아닌
멀티미디어 컴퓨터, 주변기기, 악세사리, 소모품, 소프트웨어,
CD-ROM등 국내에서 판매되는 멀티미디어
인기상품을 전시판매하며, 신속한 정보와 신뢰,
철저한 사후서비스를 실시합니다.

멀티씨티 국내 · 외 독점상품 공급

포인세티아, 못말리는 탈옥범, 타워, 라그나레크, 하키, 블루시카고블루스
윙너츠, 로드스타, 리얼파이터, 쯔꾸르, 광개토대왕, 베리드인타임,데인저존,
어스토니시아스토리, 슈퍼액션볼, 전략무적, 성세기전장,
X-파워댄스, 멀티비전 노래방, 하나로(통합보드)등 멀티씨티
독점상품의 판권을 가짐으로써 소비자에게 각종 인기상품을 전국
멀티씨티 체인점에서만 공급하고 판매합니다.

국내 최대 멀티미디어 전국 유통망 확보

멀티씨티 체인점은 국내 유사유통점과의 확실한
차별정책을 통한 체인점 위주의 영업정책과 체인점을 통합관리하는
NETWORK 유통체제를 구축하여 국내 멀티미디어 종합유통점으로는
100개가 넘는 체인점을 확보, 전국 최대의 유통망을
갖추고 있습니다.

멀티씨티 체인점이 100개를 돌파했습니다.
이제는 멀티미디어 제품을 구입하기 위해 먼곳을 찾아가거나 여러곳을
돌아다닐 필요가 없습니다.
100개가 넘는 멀티씨티 체인점에서 언제 어디서나 필요한 멀티미디어 제품을
구입할 수 있습니다.
멀티씨티 체인점은 본사와 전국지역본부가 직접 연결되어 국내 최대의 유통망을
갖추고 체인점 위주로 운영, 단순한 일반 판매점과의 확실한 차이를 느낄수 있습니다.
직접 비교해 보십시오.

멀티씨티 12월 독점 판권제품

포인세티아

못말리는 탈옥범

윙 넛

리얼 파이터

블루시카고 블루스

로드 스타

멀티비전 노래방

멀티씨티 전국 체인점 모집중 !

유통본부 02)518-2114

전국 멀티씨티 체인점

서울 · 경기 · 강원 지역
- 서울지사 (02)547-1043
- 서울 노원점 02)951-8284
- 서울 양천점 02)653-5584
- 경기 평택점 0333)656-1114
- 경기 부평점 032)513-7160
- 경기 안성점 0334)72-1875
- 강원 원주점 0371)763-9812
- 서울 관악점 02)883-3210
- 서울 명일점 02)477-1165
- 서울 도곡점 02)565-2252
- 서울 대치점 02)562-4483
- 서울 반포점 02)599-8988
- 서울 신림점 02)884-0555
- 서울 상도점 02)824-6275
- 서울 논현점 02)3443-0624
- 서울 화곡점 02)601-5597
- 성남 중원점 0342)48-9897
- 분당 1호점 0342)711-3595
- 분당 2호점 0342)711-3656
- 분당 3호점 0342)703-8245
- 분당 4호점 0342)708-4007
- 경기 용인점 0335)36-5669
- 경기 부평점 032)548-8978
- 경기 의정부점 0351)841-3377
- 경기 이천점 0336)635-7920
- 경기 안양점 0343)46-9086
- 강원 철원점 0353)55-0386
- 강원 춘천1호점 0361)52-1414
- 강원 춘천2호점 0361)57-2217
- 강원 춘천3호점 0361)51-4548
- 강원 속초점 0392)31-4646
- 강원 횡성점 0372)43-8058
- 강원 강릉1호점 0391)646-7520
- 강원 강릉2호점 0391)645-0046
- 강원 태백점 0395)52-0017
- 강원 삼척점 0397)72-8942
- 충남 성환점 0417)582-4603

부산 · 경남 지역
- 부산지사 (051)523-4911
- 부산 기장점 051)523-0804
- 경남 창원점 0551)83-0021
- 경남 하동점 0595)84-0159
- 부산 동구점 051)465-3797
- 부산 남구점 051)636-8347
- 부산 해운대점 051)741-5388
- 부산 기장점 0523)362-7999
- 부산 금정1호점 051)518-3342
- 부산 금정2호점 051)581-0138
- 부산 금정3호점 051)528-3114
- 경남 진주1호점 0591)759-9946
- 경남 진주2호점 0591)758-7778
- 경남 김해1호점 0525)22-7873
- 경남 김해2호점 0525)32-4661
- 경남 마산점 0551)96-1603
- 경남 진해점 0553)545-2648
- 경남 창원점 0551)56-3947
- 경남 거창점 0598)43-2212
- 경남 양산점 0523)388-3300
- 경남 함안점 0552)83-9733
- 경남 합천점 0599)32-9615
- 경남 목포점 0558)687-0941
- 제 주 점 064)59-1444

대구 · 경북 지역
- 대구지사 (053)741-7413
- 경북 구미점 0546)457-4877
- 경북 포항점 0562)43-3972
- 대구 범어점 053)753-9842
- 대구 봉덕점 053)475-5930
- 대구 상인점 053)629-1919
- 대구 대명점 053)621-8037
- 대구 성서점 053)584-4214
- 대구 중구점 053)427-6635
- 대구 시지점 053)792-4857
- 대구 북구점 053)943-6440
- 경북 상주점 0582)535-4441
- 경북 영주점 0572)32-8955
- 경북 경주1호점 0561)41-2772
- 경북 경주2호점 0561)42-0133
- 경남 밀양점 0527)53-8254

대전 · 충청 지역
- 대전지사 (042)624-3414
- 충남 천안점 0417)61-2176
- 충북 청주흥덕점 0431)273-3477
- 대전 대덕점 042)632-0827
- 대전 유성점 042)823-3689
- 대전 도마점 042)535-1647
- 충남 대천점 0452)935-0990
- 충남 장항점 0459)956-5945
- 충남 부여점 0463)34-3231
- 충남 금산점 0412)51-1300
- 충북 보은점 0433)44-2313
- 대전 갈마점 042)531-3668
- 대전 정림점 042)582-3403
- 대전 내동점 042)524-3391
- 충남 논산점 0461)33-7733
- 충남 서산점 0455)65-2011
- 대전 중구1호점 042)254-4449
- 대전 중구2호점 042)226-6861
- 충남 공주1호점 0416)856-6551
- 충남 홍성점 0451)33-0533
- 대전 홍영점 042)221-9892

광주 · 전라 지역
- 광주지사 062)365-4221
- 광주 북구점 062)262-6650
- 광주 동구점 062)224-8806
- 전남 목포점 0631)79-7916
- 광주 동구1호점 062)222-1821
- 광주 동구2호점 062)232-7311
- 광주 남구점 062)672-5200
- 광주 서구점 062)372-7490
- 광주 북구1호점 062)268-6480
- 광주 북구2호점 062)511-7423
- 전남 여수1호점 0662)62-7844
- 전남 여수2호점 0662)652-1561
- 전남 여수3호점 0662)42-4976
- 전남 영광점 0686)52-6644
- 전북 이리점 0653)52-5700
- 전북 정읍점 0681)535-2259

Hitel GO MCT

소비자 상담실

(02)3442-6127

서울시 강남구 논현동 49-16 원일빌딩 5F
대표전화: 518-2114 FAX: 3442-4973

완전
한글판!

PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE

마야의 대모험

전설적인 화면이동식
정글게임인 PITFALL이
활동적이고 현대적인
아케이드 액션게임으로 돌아왔다!

흉악한 마야전사 자케루아(Zakelua)의 함정에 빠져
유괴된 아버지(Harry)를 구하기 위해
초자연적인 위험이 도사리는 깊고 어두운 열대우림 속으로
모험을 떠나는 우리의 해리(Harry)Jr.
이제 정글속의 넘치는 스릴과 서스팬스를
해리와 함께 느껴보십시오!

시스템 요구사항 (Windows95)

- 486/33 이상
- A 100% Windows95-compatible computer, video card and sound card
- VESA Local Bus or PCI video · 256-color SVGA(640 × 480)
- Mouse · Double-speed CD-ROM drive 이상 (300K/sec transfer rate)
- Windows95 operating system · 8MB RAM

ACTIVISION.

SOFT BANK 소프트뱅크코리아

서울특별시 용산구 갈월동 92 용산빌딩 10층
Tel:(02)716-5511 Fax:(02)716-5553

ZYCLUNT

한국 게임의 자존심!
이 시대 최고의 액션이 시작된다……

지클런트, 그것은 결코 교만하지 않으면서 누구도
부인 하지 않는 커다란
진보의 발자욱입니다.
단순한 자본과 시간의 투여라는 도식을 떠나
세계일류를 목표로하는
매니아들의 정열과 자존심이 있기에 가능했습니다.
그리고, M.I.T 인터게임은 바로 그런 이들의
자존심을 지켜주고자 합니다.

이 모든 것을 하나의 게임에 담았습니다.

- 다중 스크롤
- 특수화면 효과 기술
- 거대 다관절 캐릭터
- 초고속 화면 제어
- 8채널 이상의 고음질 사운드…

Inter game
MIWON
미원정보기술(주)
PHANTAGRAM
원사항
퓨 터:IBM PC 386 이상
모 리:4MB
운영체제:MS-DOS 5.00이상
그 래 픽:VGA
음 향:사운드 블래스터,
조종장치:조이스틱,키보드
작 사:판타그램(PHANTAGRAM)
르:메카닉 액션
:39,000원
총 판 매 원
MultiCity
(주)멀티그램

Digital Pictures

CD 4장

MPEG 없이 펼쳐지는
100% 풀모션 비디오!!

피펜의
길거리 농구

스코티 피펜과
1:1 대결을!!

NBA
NBA
Final League

시스템 요구조건

IBM PC 486 이상
VGA

구입 문의처

미원정보기술(주)

135-270 서울시 강남구 도곡동
545-7(성원빌딩3층)TEL:3459-6541~3

〈서울〉 게임랜드 712-3682 소프네트 707-0507 SBK 716-5511 KT 시스템 704-5977 영컴 442-7240 BNT 719-1445 8158 멀티타운 704-0065 네스코 749-6388 소프트타운 581-7500 소프트라인 715-0001 한국 소프트 711-2700 032-882-2404 미래정보통신 0336-33-5576 창조 컴퓨터 0331-38-6950 〈부산〉 OK 컴퓨터 051-255-7257 0775 〈전남〉 목포한솔 컴퓨터 0631-76-3554 목포 정보통신 0631-43-7520 〈경남〉 부전 비지네스 0557-41-3399 〈강원〉

손오공탐험기

손오공, 사오정, 저팔계와 함께 떠나는
신나는 모험의 세계!
어드벤처 게임의 진수를 만끽하십시오

WINDOWS 95 PLUG&PLAY 지원

- Video for Windows를 이용한 풀 애니메이션 비디오
- 고해상도 SVGA 그래픽
- 윈도우즈 95 지원
- 윈도우 256칼라 모드 전용

WINDOWS CD-ROM

총판매원
(주) 씨디피아
Compact Disc utoPia Co., Ltd.
서울시 용산구 한강로3가 16-49 삼구빌딩 1802,5호
TEL:705-1851~3 705-1106 FAX:705-1853

멀티테크 703-9346 타이틀명가 711-2727 성진타이틀 715-5860 한컴 714-2631 동아미디어파크 705-0967~9 빌트 인 씨디 715-
대한 컴퓨터583-3050 포커스 696-9344 삼성 게임 프라자 용산점 717-7140 〈경기〉 경인 컴퓨터 서적 032-613-2197 선인 컴퓨터
홈게임 프라자 051- 645-2185 휴먼컴퓨터 051-818-2307 〈전북〉 전주 컴퓨터 백화점 0652-88-7100 대성정보 시스템 0651-231-
강릉 닉스 시스템0391-645-0729 강릉 루트 시스템 0391-42-9285 삼보 컴퓨터 (속초) 0392-33-2552

Intergame은 미원정보기술(주) 이 만드는 게임 소프트웨어의 토탈브랜드입니다.

윈도우95를 최적으로 지원하는 제품에는 반드시 윈도우95로고가 부착되어 있습니다.

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

집안이 온통 즐거움으로 가득해집니다
마이크로소프트 조이스틱—사이드와인더

마이크로소프트 사이드와인더가 게임의 즐거움을 한차원 높여드리겠습니다.

미세한 움직임까지 포착하는 최첨단 기술

약간의 움직임에도 신속히 반응하는 최첨단 기술로 게임의 사실감을 향상시켜 주며 도스, 윈도우3.1, 윈도우95등 모든 환경에서 게임을 마음놓고 즐길 수 있습니다.

실감나는 게임을 위한 개선된 성능

사이드와인더 3D Pro로는 게임 환경을 더욱 유연하고 강력하게 만드는 3D핸들 회전, 실감나는 액션을 위한 4방향 헤트스위치, 속도를 조정하는 스로틀 콘트롤등으로 게임을 보다 실감나게 즐길 수 있습니다.

오래 사용해도 피로가 없는 인체공학 디자인

인체공학적 연구를 통해 오래 시간 사용해도 편안하게 게임을 즐길 수 있게 설계되었으며 고장이 적고 밑받침이 무거워 게임을 할 때 안정적인 환경을 제공해 줍니다.

사이드와인더만의 새로운 기능

사이드와인더는 그밖에도 장시간 게임을 즐길 수 있는 핸드 그립, 액션이 정확한 트리거와 버튼, 세련된 디자인, 먼거리에서도 사용 가능한 긴 코드등으로 게임의 즐거움을 한 차원 높여드립니다.

• 가격 : 사이드와인더 44,000원
사이드와인더 3D Pro 110,000원
(맥 워리어 게임 포함, 부가가치세 포함)

고객 정보센터 080-022-7337

Microsoft 총판매원

Home PC. 고객을 위한 기업
(주) 테크비즈니스랜드
서울시 서초구 서초동 1702-8 호정빌딩 1층
TEL:(02) 599-0807(代) FAX:(02) 599-2750

협력업체: 무궁화전산유통(주) 749-8833/ (주)소프트라인 508-0134/ (주)SBK 716-5511/(주)세진컴퓨터랜드 423-1110/ (주)선경유통 3451-6060/ (주)소프트타운 581-7800/ 소프트밸리(주) 703-9691

대 리 점: · 서울/ 무궁화전산(관광점) 717-4048 한국종합상사 733-5564 무궁화전산(원효점) 704-7066 동양데이타 719-4100 인피니트데이타시스템(선인점) 701-9468 천지유통 715-9700 하나로시스템(종로점) 737-2447 삼성통상 715-3687
· 부산/ 대성전산 805-2285 · 광주/ 한국종합전산 227-8816 · 대전/ 무궁화전산 534-7722 · 제주/ 마이크로랜드 55-2480 · 울산/신일OA 49-1153
· 대구/ 매일전산 426-3392 · 전주/ 서울전산 253-0809 · 마산/고려상사 22-4230 · 충주/무궁화전산 848-1212

세계 매니아들의 화제작 - 드디

창세기, 슈테랄 왕국의 수수께끼가 풀린다!!

사상 최대의 시뮬레이션 RPG로 기획된 최신작 아마란스KH,
새로운 아이디어와 박진감 넘치는 장면은 당신을 영원히 수수께끼에 묻힌
아마란스의 세계로 이끌것이다.

슈테랄 건국이야기

- 슈테랄 건국의 역사를 모아 22가지 에피소드를 완전히 정리한 시뮬레이션 RPG.
- 주문이나 특수 공격을 사용하여 전투장면을 극대화 시킨다.
- 전투는 1명의 지휘관이 인솔하며 등장하는 지휘관은 최대 8명으로 한다. 번잡한 조작은 간략화 시키고 전략은 최대한 높은 수준으로 이끈다.
- 각각의 캐릭터는 개성적인 10가지의 속성을 갖고 18종류의 직업으로 세분화된다.

공급원

슐드 웨이브 테크놀러지 MEMBER'S회원모집

슐드 웨이브 테크놀러지사는 유저분들에게 좋은 상품을 싸고 빠르게 구입하도록 많은 정보를 드리고자 MEMBER'S회원을 모집합니다.
신청서는 파랜드 스토리안에 동봉된 엽서를 이용하시거나 전화나 팩스로 연락하시면 신청엽서를 보내드리겠습니다.

문의전화 (02)292-2134 팩스 (02)292-2135

어 한국에 상륙

ASCII

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

판타지 어드벤쳐의 새로운
역사가 시작된다!

PLANETS OF DRAGON

아름다운 그래픽과 정감어린 사운드!
환상적인 애니메이션!

'96.1.11(목) 전격 출시!!

■ 동작환경
- IBM 486 이상의 CPU를 탑재한 PC
- MS 한글윈도우 3.1 또는 MS 한글윈도우 95
- 약 1MB의 여유공간을 가진 하드디스크
- 윈도우 지원 사운드카드
- 마우스

■ 소비자 가격 : 33,000
■ 소비자 상담 : 클로버서비스 080-022-3883
하이텔 천리안 "GO DAOU"

DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)
TEL:(02) 3450-4500(대표) FAX:(02) 552-0986

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션
도전!
퀴즈왕
재미와 상식 그리고 경품의 세계로 여러분을 초대합니다.
(새로운 장르의 코믹 Edutainment Title 출현)
♣ 2,000 문제를 모두 풀게되면 화면에 축하 메세지와 함께 상품 추첨에 응모할 수 있는 고유 ID 가 나타납니다. 그 ID 를 엽서에 기록하여 보내 주시면 매 분기마다 추첨을 하여 다양한 상품을 드립니다.
1등 멀티미디어 펜티엄 PC1명
2등 Super Lookey 5명
3등 Tower 게임 20명
4등 PC 어드벤쳐 30명
■ 특 징
총 2,000개의 멀티미디어 데이타로 구성된 퀴즈
1. 400여장의 그림
2. 120여장의 사진
3. 100여곡의 음악
5가지의 코믹한 애니메이션 게임 인터페이스
1. 깡통 결전
2. 오리사냥(1인용)
3. 코믹 파이터
4. 해변에서 생긴일
5. 못 말리는 파이터
■ 사용환경
- 486DX 이상의 멀티미디어 PC
- 한글 윈도우 3.1 또는 한글 윈도우 95
- 2배속 이상의 CD-ROM 드라이브
- 256 COLOR이상의 VGA카드
- 마우스
DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 (4F~10F)
TEL: 3450-4500 (안내) FAX: 552-0986
■ 문의전화: 3450-4838
■ 소비자 상담: 클로버서비스 080-022-3883
하이텔, 천리안 "GO DAOU"

鬪神伝 2
TM
CAPCOM
목표 없는 사투는 그들을 유혹하지 못한다!
서로의 목적과 신념을 위해서
이 자리에 그들이 모였다.!!
수입원 GOBONG (주)고봉산업
서울특별시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩6층
TEL:(02)706-8602~4, FAX:(02)706-8605
판매원 WECAN (주)위캔통상
서울특별시 중구 산림동 207-2 (대림상가 5호 578-2호)
TEL:(02)267-7573(代) FAX:(02)267-7574

전국 아케이드
폭풍강타!!
闘神伝 2

CAPCOM
전투는 새로운 필드로 이어진다.
록맨이 아케이드 게임에 전격데뷰
ROCKMAN
THE
POWER BATTLE
메 가 맨
©CAPC
1995 ALL RIGH

최강의 어뮤즈먼트 히어로 자상 재강림!!

메가맨(아케이드용)

폴테

록맨의 라이벌적인 존재로 파워와 스피드를 중시한 배트로이드 타입. 때문에 협력 플레이에서 가장 좋은 파트너는 록맨이다.

록맨

닥터 와이리의 야망이 일으킨 전자계 전쟁이 시작된 후 닥터 라이트에 의해서 가정형에서 전투형 로보트로 개조됐다. 록 바스터를 표준으로 장비하고 있다.

브루스

표준장비가 록맨과 동일한 록 바스터이며 언제나 록맨이 위기에 처하면 나타나 도와준다. 게임상에서 그의 역활은 역시 록맨과 한 팀을 이루는 것.

버튼을 누르고 에너지를 모은 후 버튼을 떼면 메가 버스터가 발사된다

캐릭터에 따라 점프, 슬라이딩, 연사력의 차이가 있다

적들의 공격도 지형과 생김새에 따라 다양하게 펼쳐진다

닥터 와이리의 수많은 배트로이드들이 앞을 가로막는다

파괴력 넘치는 폴테의 메가 바스터

브루스의 스피드는 3인중에서 최고급!

소피아
자신의 과거를 알고 난후
화이터로 변신!!
호파이
띠스함을 더한 외견과
날카로움을 더한
광기의 정신!!
몬도
진실한 싸움을 깨달은
지금 그의 눈동자는
살기를 띠고있다.
트레이시
어둠에 빛을 주기위해
일어선 화이터
엘리스
그녀는 아버지와의
재회로 성장했다.
란그
가족을 되찾은 지금도 변함없는 뜨거운
정의감의 강철 육체!
듀크
생애의 라이벌을 얻어
늠름함을 더한
기사도의 남자!!
에이지
암흑 무투회의 경험은
절대적인 자신감을
그에게 주었다!!
카인
양녀에의 사랑이 얼어
붙은 마음에 웃음을
가져온다.
가이아
단련된 육체에 딸에 대한 사랑을 품고
남자는 다시 전투에 몸을 던진다!!
카오스
살의와 광기에 인생을
던진 사나이
행사
안내
투신전 2, 마벨 슈퍼히어로즈 - 전국 게임 경진 대회
◐장소: 전국주요도시
※자세한 내용은 추후 광고 참고 시상품 및 경품(푸짐)

19XX
불후의 명작, 5년만에 재등장
그대는 지금 이 순간 창공의 기사가 된다.
하늘을 누비는
평화의 날개
19XX년...
인류는 혼란속에 끝없는
세계대전으로 치닫는다.
그것은 역사의 뒷면에 암약하는
무기상인 조직의 음모였다..
마카미사일로 집중공격!
마카미사일을 히트시켜 적을 록온! 그리고 집중공격을 퍼부어라!
연타에 의한 [난사감각]으로 통쾌한 화면을 연출한다!

소매상을 경영하시는 여러분! 게임 산업에 신기원이 시작되었습니다

최상의 써비스

판매를 촉진하는데는 광고나 SALE이 으뜸입니다. 매월 게임잡지에 광고를 내 드리는 것은 물론 전단을 만드는 것에도 무상 지원해드립니다.
악성 재고, 덤핑 등 원하시는 사소한 문제들까지도
10년의 노하우를 이용하여 모든 일을 성심성의껏 내 일같이 열심히 하겠습니다.

취지

모든 장사가 다 그렇지만, 게임기는 특히 구매를 잘해야 발전할 수 있습니다. 싸고 좋은 물건을 구매할 수 있다면 판매도 훨씬 손 쉬울 것입니다.
그러나 품목당 1~2개의 물건을 구입하면서 남보다 싸고 좋은 물건을 구매하기란 쉽지 않은 것입니다.

자격 요건

1. 위에 언급한 품목의 매장을 갖고 있거나 매장 OPEN을 계획하고 계신분
2. 월 최저 1,000만원 이상의 매출을 계획하시는 분
3. 지역 상권을 장악하고자 하시는 분

최상의 품질

모든 물건은 품질이 최우선이어야 합니다. 더욱이 아이들이 가지고 노는 게임기라면 두말할 나위도 없습니다.
중간 딜러들의 고마진 우선 정책에 의한 생산이나 수입이 이루어지면서 소매상들의 의견이 생산자나 수입자에게 전달될 기회가 적었습니다.
하지만, 이제 소매상의 의견을 수입이나 생산에 직접 반영하도록 하겠습니다.

최저의 가격

수입상에서 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
생산자가 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
결과는 귀하의 판단에 맡기겠습니다.

다양한 품목

각종 게임기, 소프트, 악세사리는 물론 RF, AV선, 어댑터까지 공장에서 직접 물건을 공급받을 수 있게 해 드리겠습니다.
약 200여 가지의 다양한 액정게임, 컴퓨터 게임 소프트 및 각종 악세사리도 준비되어 있습니다.

게임 메니아를 위한
필수품
미디어
멀티 링크
TV 1대에
모두 연결 할 수 있다!
RF 출력(TV)
RF 입력(ANT)
AV 출력
LDP 입력
VTR 입력
CDG 입력
CDG LDP VTR ST/MO
MO
ST
만능 RF 변환기
URF-4
① 차세대 RF변환 기능
② 셀렉터 변환기능
③ 다기종 변환기능
④ AUDIO접목기능 외 다기능
⑤ 스테레오 셀렉터 기능
SONY
Super TANK
탱크처럼
튼튼히 만들었습니다.
선풍적 인기 8BIT 게임기
돌풍적 (총판 701-1668)
가까운 소매점에서 찾으세요.
대량생산 • 대량판매 「제 조 원:엘림전자

新 시스템으로 거듭난 게임기 ☆

멀티미디어 전문매장 오픈

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는 유저 여러분께
심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동

게임유통:716-6301~2, 706-3070 FAX:3272-5505

NEO·GEO 전문점
화이트 소프트랜드 702-7091 719-7156

풀코스게임 본점
└706-8196

└711-8865

I.Q 게임
12동 나열 103호 TEL.716-0577~8

게임마스타	채널	행운	게임박사	연희점	용인점	명일점	청주점	게임마트
용산 오픈점	용산 오픈점	용산 오픈점						
TEL 701-6506~7	TEL 704-7615	TEL 706-8704	TEL 702-4268	TEL 337-2369	TEL (0335)37-0858	TEL 477-1165	TEL (0431)69-0615	TEL (0345)419-3210

상계점	청주게임유통	청주점	게임챔프(가락점)	화인게임	월계점	정릉점	안양점	울산점	구리점
TEL 935-3233	TEL 55-7624/57-3580	TEL (0431)65-3587	TEL 417-6411	TEL (0522)60-2420	TEL 941-5395	TEL 911-4057	TEL (0343)44-7036	TEL (0522)65-9703 69-9437	TEL (0346)553-1193
수원점	**I·Q**	**장안동**	**이리점**	**대구성당점**	**용산점**	**광명점**	**간석점**	**가평점**	**능곡점**
TEL (0331)251-5311	TEL 716-0577~8	TEL 247-7747	TEL (0653)842-6558	TEL (053)628-9482	TEL 3272-4502~3	TEL 683-2059	TEL (032)432-7089	TEL 82-9386/9486	TEL (0344)971-2727
서대문점	**삼성점**	**둔천점**	**안산점**	**간석점**	**제천점**	**수원점**	**분당점**	**당산점**	**종로점**
TEL (0331)47-5831	TEL 547-9400	TEL 487-0115	TEL (0345)411-3958	TEL 421-2332	TEL (0443)46-4945	TEL (0331)43-3679	TEL (0342)712-2972	TEL 632-4217	TEL 743-4586
원당점	**분당점**	**군산점**	**천호점**	**속초점**	**용산점**	**충북진천점**	**청주점**	**망원동**	**구미점**
TEL (0331)64-1472	TEL (0342)702-2892	TEL (0654)465-4064	TEL 477-1165	TEL (0392)635-0074/5	TEL 706-4133~4	(0434)33-1333, 0505	TEL (0431)55-2168	TEL 337-7346	(0546)51-0610 51-0619 51-0682
금촌점	**안산2호점**	**불광점**	**가락점**	**상계점**	**네오지오총판**	**울산점**	**망우점**	**춘천학생백화점**	**상주점**
TEL 942-4779	TEL (0345)418-6651	TEL 386-8657	TEL 411-6411	TEL	702-7091, 719-7156	TEL (0522)44-0604	TEL 492-3804	TEL (0361)52-3536	TEL (0582)535-7106

호키포키

호키포키는 항상 새롭게 태어납니다.

호키포키 수원점이 여러분을 초대합니다!

이것이 호키포키 수원점만의 개성입니다.

▶알찬 소프트와 정품만을 취급합니다.

▶저렴한 가격에 판매및 교환을 해드립니다.

▶첫발을 내 딛는 순간부터 친절한 서비스를 보장합니다.

호키포키는 항상 여러분 곁에 있습니다.

전국체인점 모집

각 지역에서 제일가는 게임전문점을 운영하사고자 하시는 분
정확한 상품정보, 신속한 상품공급, 확실한 성공을 보장합니다.

(주)아랑
서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829

게임 전문점으로서 호키포키는
무엇인가 다릅니다.
호키포키의 맛은 한번 방문으로는
느낄 수 없습니다.
호키포키는 오래 거래할 수록
그 진정한 멋과 맛을 느낄수 있습니다.

게임의 원조 상가!
나진점으로!

현대 호키포키 삼성
게임전문점 3272-5132 용산점
삼성새턴이 온다!

나진
12동
1층
3272-
5132

4호선에서
선인플라자로!

호키 포키
704-2148 용산점
게임기롬팩 도소매

선인
플라자
1층
704-
2148

1호선에서 터미널
전자쇼핑 2층 (외환은행옆)
으로!

호키포키
삼성전자 현대전자

터미널
전자쇼핑
2층
외환은행옆
706-
5807

전자랜드 신관
광장층으로!

삼성전자 게임기총판 호키포키 현대전자 게임기총판

전자
랜드
신관
광장층
3272-
9493

멀티미디어만을 위한 종합유통-세영유통

세영유통 (태경테크)

체인점 대 모집

성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉지원 등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

체인점 모집안내

지역

멀티미디어(게임S/W, H/W, 컴퓨터S/W 포함) 보급의 거점이 될 수 있는 상권 형성지역으로 시, 구, 군 단위 1개소.
단, 대도시는 상권에 따라 동별개설 고려
(상권의 보호와 중복을 피함을 원칙)

규모

최소의 평수에서 대형 평수까지 운영가능

대상

게임, 게임기, 컴퓨터 게임, 각종 CD에 대해 전혀 모르셔도 상관이 없습니다.
첨단산업, 성공사업에 대한 열의만 있으시면···

미래가 있는 비전 사업
우리 생활의 필수품으로 자리잡게 될 게임기, 컴퓨터, 사회의 거의 모든 분야에서 활용될 멀티미디어를 통한 비전있는 사업입니다.

내 지역은 내가 지킨다
한 가맹점이 가질수 있는 최대 상권을 확보하고 소비자에게 물론 소매점까지도 독점 판매에 대한 도매점 영업도 가능

소자본을 통한 성공사업
경영 능력이나 사업에 대한 열의가 있는데 가지고 계신 자본이 부족하여 쉽게 사업을 펼치지 못하셨던 분을 위해...

SY 세영유통

서울시 용산구 한강로 2가 16-1 선인상가 1016호 TEL:(02)711-5661, 716-5408 FAX:(02)704-5218

게임아트

게임 전문점에도 품격이 있습니다.

이제 그 이름만으로 게임시장에 우뚝선 게임아트!

고객 여러분의 사랑에 감사드리며 앞으로도 최고의 상품으로 여러분을 모시겠습니다.

게임아트에서 선보이는 특선품안내

게임아트 전주점
덕진구청 / 우성아파트 / MBC 방송국 / 게임아트 (우성타운2층) / 한국은행 / 분수대→

TEL:(0652)251-5985

게임아트 군산점
군산상고 / 게임아트 / 나운동 / 시청 / 성모약국

TEL:(0654)465-8060

게임아트 일산점
백마 APT / ↑자유로 / 게임아트 (한성상가1층) / 백마역

TEL:(0344)905-8847

게임아트 과천점
9단지 / 10단지 / 과천역 / 과천도서관 / 게임아트 (과천종합상가 2층) / 1단지

TEL:503-1596

일산 게임왕국
일산역 / 게임왕국 / 한신APT / 삼환유원 / 동부건영 롯데럭키APT / 주엽역 / 호수공원 / 연립

TEL:(0344)912-6999

부천 게임왕국
럭키APT / 한신APT / 복사골 / 건영APT / 중동역 / 게임왕국

TEL:666-0353

부천게임챔프
↑서울 / 중동역 / 현대아파트 / 게임챔프 (뉴서울 쇼핑 1층) / ←신도시 / 뉴서울아파트

TEL:(032)651-5385

성남게임왕국
←서울 남한산성 / 용일빌딩 / 신흥주공아파트 정문 / 게임천국 (낙생빌딩) / 수정구청

TEL:(0342)45-4586

분당LA게임기
까치마을 / ↑수원 / 대원아파트 / 지하철 분당선 미금역 / ←정자동 / 청솔마을주공9단지 상가202호

TEL:(0342)717-7137

갈산동 게임천국
대우자동차 / 대동아파트 / 갈산국민학교 / 태화아파트 / 게임천국 (두산아파트 상가내) / 부평역 / 부일중학교

TEL:(032)519-8995

체인점 모집

게임사업은 앞으로도 계속 발전합니다. 게임사업은 많은 자본이 필요치 않습니다. 게임사업은 노력한 만큼 댓가를 드립니다. 그러나 중요한 것은 좋은 파트너를 만나는것입니다. 게임사업에 참여코자 하는 여러분께 저희 경험을 나누어서 좋은 파트너가 되겠습니다.

게임아트

서울 용산구 한강로 3가 나진상가 15동 103호
TEL:(02)719-4032, 706-0709 FAX:719-4032

게임아트 통신판매

- 조흥:315-04-341373
- 외환:209-13-02229-8
- 국민:015-01-0582-461
- 농협:011-02-115612

예금주:조성곤

Dreamful Tommorrow With the 'GAME ART'

게·임·파·워

게임의 모든것을 위해
GAME POWER가 뛰고 있습니다.
(신규 오픈업자 상담 환영)

이달의 특별행사

겨울방학맞이
100,000원 이상 구매시
게임음악 CD(경음악)증정(단, 300명에 한함)

환타지 게임 음악 CD 콜렉션
2차 발매 결정 !!

음악 CD 목차

1.여신의 근심(오! 나의 여신이여 中)
2.ROCK MY LOVE(시티헌터 中)
3.여신의 DREAM(오! 나의 여신이여 中)
4.슬럼덩크
5.소년과 소녀의 만남(오렌지 로드 中)
6.미래술지(시티헌터 中)
7.프리젠트 란마 1/2 테마(주제곡)
8.여신의 설레임(오! 나의 여신이여 中)
9.오렌지 로드 中 피아노 소품

프리젠트 란마 1/2 테마 가사 (주제곡)

프리젠트 란마 1/2 테마 가사 (주제곡)
목차중 7번
연한 먹물로 그린 하늘 조금후엔 울것만 같아
아쉬운 마음만 가득해 비가 오려나
우산은 하나밖에 없어 빗방울은 세차기만 해
함께 쓴 우산 아래서 넌 내게 말 했지
소중한 시간들과 잊을 수 없는 추억
언제나 마음속 가득히 자리잡은 너와나 둘
비구름 여전히 하늘을 가렸지
새로운 햇살을 말없이 너와난 기다렸지 I LOVE YOU
하늘이 앉은 바다 저 끝 밤이되도 볼 수 있을까
지난 겨울 함께 뛰놀던 바닷가에서
부드러운 모래위에는 크고 작은 발자욱들도
시들지않는 너와 나의 꽃을 그렸지
파도가 들려주는 지나간 얘기들로
한동안 말없이 서로를 바라보던 너와 나 둘
푸르던 언덕을 힘겹게 오를 땐 앞에서 나에게 손 내밀어
끌어 주던 친구 I NEED YOU
소중한 시간들과 잊을 수 없는 추억
언제나 마음속 가득히 자리잡은 너와 나 둘
비구름 여전히 하늘을 가리고 연노랑 우산은
비를 맞고 더욱 샛 노랗지 I LOVE YOU

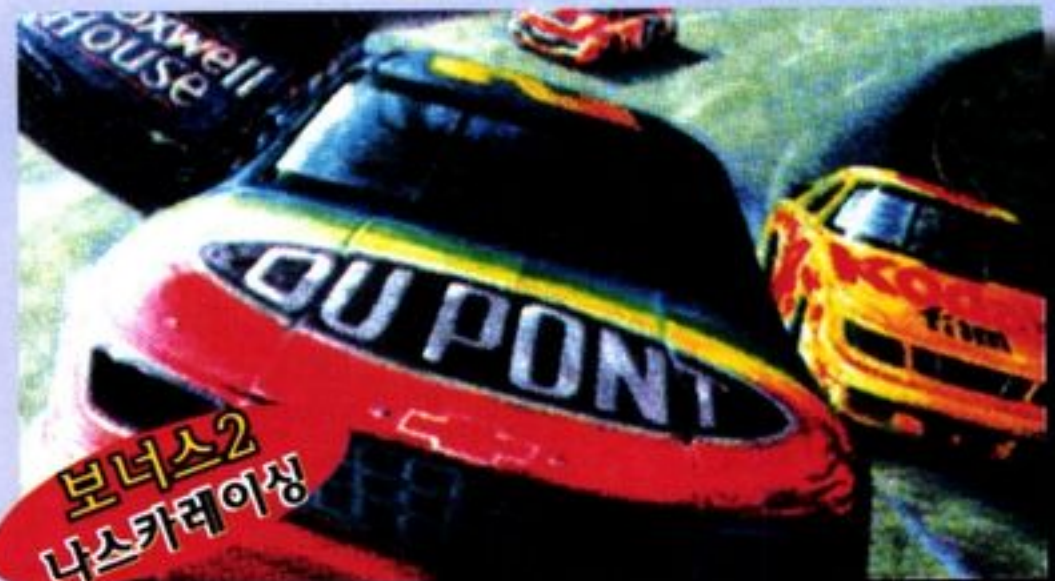
문화 체육부 심의 번호:9512-9306~9314
체작사:서울음반

본점:서울시 용산구 한강로 2가 나진상가
12동 나열 123호
T. 706-9002 714-7698
◈통신판매 구좌번호:예금주(서원팔)
농협 011-17-004385
조흥 952-03-001229
우체국 013-722-0022671

협력점 : 강릉점:T.646-2603 부천송내점 T.324-9881 남원게임 천국 T. 625-9965 신내점 T.435-9567 응암동 소프트랜드 373-3096 방화동점 T.666-8152 봉천동점 886-5726 월계동 게임 시티 T.907-6695 인천갈산동T.519-8995 면목동점439-8938 일산점914-4116 강동둔촌점:483-2456 화곡동:601-8701 성남 41-3173 부천중동점 657-3957 수유리 998-6175 광명철산:616-6605 금촌:944-5844 대구:421-5916 성산동 373-0758 원주:45-4424 춘천:51-1288

게임기의 정상 세가와 Stealth VGA카드의 명가 다이아몬드사의 합심작
세가새턴+Stealth VGA+Sound Card+MPEG 이 모두가 EDGE하나로···

진정한 윈도우 95용 게임시대를 EDGE가 열어드립니다.

세가+Stealth VGA+Sound Card+MPEG+조이패드1개
휴우 이 모두를 세가새턴 한 대 값보다
훨씬 저렴한
28만원에???(VAT별도)
히익 게다가 제공 소프트웨어가 콰당
조이패드 무료증정은 1월 구매고객에게 한합니다.

■시스템 요구사항
■IBM 486DX2(PC Only) 이상
■Rom 8MB이상

공급원

구하실 수 있는 곳

파워컴퓨터 ☎702-6521 서울시 용산구 한강로2가 16-1 선인프라자 21동 4084호
회성시스템 ☎702-6521 서울시 용산구 한강로2가 16-1 선인프라자 21동 4131호

협력업체 급구

CD-ROM
타이틀 전문점
"아미와 함께 신나는 게임을"
더이상 이유가 필요없다!
완전한 가격파괴
용돈도 탔겠다 어디한번 가볼까!
정말 가격을 부순거야?
얼른 CD-ROM 타이틀 천국으로 가보자구
이곳에선 내가 원하는 것을 쉽게 찾을수 있어!
형아- 나 있잖아 쉬마려-.
나도 갈수 있능겨?
미성년자 관람불가
비밀여행
THE TEMPTATION OF EVE
이브의 유혹
Hot Movies
체인점 모집 TEL:716-7021
CD-ROM 타이틀 천국
아미무역
서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-7021 FAX:704-0327

〔시티 헌터〕의 감동을
그대로 전화에 담았습니다!!
최신 게임 정보들을 엑기스로 만들어
캡슐로 삽입시켰습니다!!
와!! 이 정보!!
정말 대단합니다.
허진... 국내 최고 게임지
스탭진이라고 하는 게임챔프
스탭진과 기획팀이 만들어낸
정보이니깐요!!
게임정보!!
정말 권해드리고 싶습니다...
애니메이션의 내용이
정말 장난이 아닙니다.
잔잔한 라디오 드라마의 감동을
그대로 담은 것같습니다.
특히 〔시티헌터〕... 내용...
내용을 모두다 알고 있는 저도
재미있더라구요!!
700 -9596
신세대를 겨냥한 최고의 음성정보 탄생
게임 정보와 애니메이션의 만남!!

게임챔프 스탭진과 기획팀이 오랜 회의 끝에
만들어낸 충격의 게임정보!!
(시티 헌터)의 감동을 그대로 본 정보 안에
수록했습니다!!

700 - 9690

눈사람도 듣지
않고는 못견딜껄??
IBM과 슈퍼컴보이의
비법을 한번에
달려라 게임 천국!!

「달려라!! 게임 천국」에는 다음과 같은 금단의 비법들이 가득합니다.
「에메랄드 드래곤」 「천외마경 제로」 「성검전설 3」 「슈퍼마리오 요시 아일랜드」 「로맨싱 사가 3」 「화이어 앰블렘」 「택티스 오우거」 「드라곤 퀘스트 6」 등 최신 금단의 비법이 다수 수록되어 있습니다

50원/30초 불건전 정보 신고 080-023-0113

영화인가 게임인가?

윈도우즈95 전용 지상최고의 고감도 액션 아케이드 게임!
영화사가 만든, 영화보다 더 박력있는 3D-VR SF게임!

더 하이브
THE HIVE™

사실감 넘치는 완벽한 3D SF게임

360도 풀-회전하는 3D-VR 파노라마 인터랙티브 그래픽으로 영화에서나 맛 볼 수 있었던 박력있고 스피디한 실감영상과 에이미상을 수상한 '브라이언 네미스터'의 영화음악을 능가하는 웅장한 16비트 디지탈 오리지날 사운드가, 이제까지 PC환경에서는 물론 게임전용기에서도 접할 수 없었던 컴퓨터 게임의 진수를 새롭게 보여 줍니다.

CD-ROM 2매, 18단계의 알찬 내용

우주공간과 혹성들을 배경으로 풀-스크린의 고해상도 3D 그래픽과 함께 흥미진진한 18단계의 다양한 시나리오에 따라 잠시도 숨 돌릴 새 없이 전개되는 방대한 용량의 긴박한 액션들이 CD-ROM 2장에 알차게 담겨 있습니다.

사용이 간편한 윈도우즈95 전용게임

PLUG & PLAY 기능을 지원하는 윈도우즈95 전용게임으로 설치와 실행이 간단하고 사용하는 컴퓨터의 성능에 따라 그래픽모드를 조절할 수 있으며, 초보자와 숙련자의 2가지 게임모드를 제공하여 누구나 마우스 조작만으로 쉽게 즐길 수 있습니다.

사용환경

- Windows95
- 486DX/66 이상
- RAM 8MB 이상
- PCI,VESA SVGA카드
- 2배속 CD-ROM드라이브 (4배속 권장)
- Sound Blaster 호환 사운드카드
- 마우스 또는 조이스틱

권장소비자가격 : 55,000원

HIC INFOCOMM
한겨레정보통신
서울특별시 서초구 서초동 1306-8 대동B/D7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

판매처
■ 서울 (주)소프트타운 522-3822 (주)멀티타운 704-0065* (주)세스코 749-6388 (주)멀티테크 712-8967 (주)하이콤 795-5765 (주)비엔티 719-1444* (주)멀티그램 518-2114 인켐플라자 442-7240 (주)한국소프트웨어유통센타 711-2700 소프트밸리(주) 704-4277 (주)명제 574-4144 (주)아리수미디어 705-1315 게임랜드 712-3682 빌트인세디 715-8158* ■ 광주 세계컴퓨터 062-232-6242* ■ 대전 시와 과학 042-625-2097* ■ 대구 엘림정보통신 053-426-0187* ■ 세진 컴퓨터랜드 전국점* 서울 잠실본점 418-0188 영등포지점 637-4767 노원지점 934-0778 성북지점 909-1110 수원지점 0331-44-1110 의정부지점 0351-878-1110 부평지점 032-503-1110 평촌지점 0343-88-1110 인천지점 032-881-8040 대전지점 042-484-5551 마산지점 0551-97-1110 울산지점 0522-71-3452 부산지점 051-441-5451 대구지점 053-765-1101 일산지점 0344-901-1110 안산지점 0345-83-1110 (*직접 시연해 보실 수 있는 매장입니다.)

TRIMARK INTERACTIVE

작전명령!
헬파이어 존

적진 깊숙히 침투하여 전우를 구출하라!

적의 포로가 되어 고통에 신음하는 동료들을 구출하기 위하여 특수임무를 부여받고 AH-64 아파치 헬기에 오른 당신은 작렬하는 포탄과 전투기의 굉음, 그리고 총탄이 빗발치는 지옥같은 전장에서 영웅이 될 것인가, 비극의 제물이 될 것인가?
특급 비밀작전명령 '헬파이어 존'—
끝까지 임무를 완수하고 전우를 구출하라!

신나는 게임도 하고 모형제작도 즐긴다!

겨울방학을 맞이하여 특급기획행사로 아파치 헬기를 조립하는 고급 프라모델을 증정합니다. 게임과 함께 모형제작도 즐기십시오.

사용환경
- ■386DX/66 이상(486DX 권장)
- ■4MB RAM(8MB 권장)
- ■VGA 그래픽카드(SVGA 카드 권장)
- ■Sound Blaster 호환 사운드카드
- ■CD-ROM 드라이브
- ■MS-DOS 5.0 이상
- ■조이스틱 지원

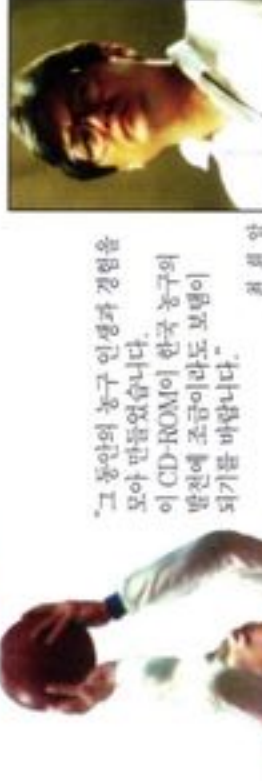
권장소비자가격 : 36,000원

Quarantine을 로드워리어로 만난다!

ROAD WARRIOR

지옥같은 도시를 탈출하는 필사의 질주!
한치 앞을 예측할 수 없는 긴박한 스릴과 서스펜스.
그 동안 심의 관계로 볼 수 없었던
아케이드 게임의 문제작, Quarantine!
이제 로드워리어(Quarantine2)로
만나 보십시오.

- 폭발적인 액션을 보여주는 최신 3D 그래픽
- 상하좌우 8개 방향으로 전개되는 스크린 샷
- 최고의 스피드와 다채로운 현장감
- CD음질의 오리지날 사운드

■486DX/33 이상, 8MB RAM, SVGA 그래픽카드
■MPC호환 사운드카드, 2배속 CD-ROM 드라이브
■DOS 5.0 이상

96년 1월 출시예정

생활 속의 멀티미디어
한겨레정보통신(주)
HIC INFOCOMM
서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

최희암감독과 연세대농구부가 펼치는
국내최초의 인터랙티브 농구 백과 —

슬램덩크
최희암의 농구교실

"그 동안의 농구 인생과 경험을 모아 만들었습니다. 이 CD-ROM이 한국 농구의 발전에 조금이라도 보탬이 되기를 바랍니다."
최희암

최희암 감독의 농구강의
기본기에서 팀 전술까지 농구의 모든 것을 최희암 감독의 설명과 연세대 농구부의 동영상 시범으로 가르쳐 드립니다. 농구의 모든 용어를 수록한 농구용어사전도 참조하세요.

연세대 농구부의 어제와 오늘
연세대 농구부 선수 개개인의 프로필, 사인, 인터뷰, 사진모음을 담았습니다.
또 연세대의 주요경기 하이라이트를 감상할 수 있습니다.

농구! 농구! 농구!
농구와 미국 프로농구 NBA의 역사를 사진자료와 나레이션으로 설명해 줍니다.

나도 3점 슛터!
재미있게 즐기는 3점슛과 덩크슛 게임.

■486DX/33, 8MB RAM
■SVGA 그래픽보드
■MPC호환 사운드카드
■WINDOWS 3.1 이상
WINDOWS 95 지원

권장소비자가격 : 35,000원

출시예정신작게임

돌풍! 아이스하키
살아있는 전설!
웨인 그레츠키가 온다.

TABLE SPORTS
3D테이블스포츠 컬렉션
오락실 테이블스포츠를 3D로!

돌풍! RBI야구 96
최고의 야구게임,
돌풍! 시리즈

공포특급
환상과 공포로 얼룩진
드릴러 어드벤쳐 게임

T-MEK
이제 미래형 탱크의
결전이 시작된다!
미국 인기 TOP10
아케이드게임

HIC INFOCOMM
한겨레정보통신
서울특별시 서초구 서초동 1306-8 대동B/D7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

판매처
■서울 (주)소프트타운 522-3822 (주)멀티타운 704-0065* (주)네스코 749-6388 (주)멀티테크 712-8967 (주)하이콤 795-5765 (주)비엔티 719-1444* (주)멀티그램 518-2114 영컴플라자 442-7240 (주)한국소프트웨어유통센타 711-2700 소프트밸리(주) 704-4277 (주)명제 574-4144 (주)아리수미디어 705-1315 게임랜드 712-3682 빌트인세디 715-8158* ■광주 세계컴퓨터 062-232-6242* ■대전 시와 과학 042-625-2097* ■대구 엘림정보통신 053-426-0187* ■세진 컴퓨터랜드 전국점* 서울 잠실본점 418-0188 영등포지점 637-4767 노원지점 934-0778 성북지점 909-1110 수원지점 0331-44-1110 의정부지점 0351-878-1110 부평지점 032-503-1110 평촌지점 0343-88-1110 인천지점 032-881-8040 대전지점 042-484-5551 마산지점 0551-97-1110 울산지점 0522-71-3452 부산지점 051-441-5451 대구지점 053-765-1101 일산지점 0344-901-1110 안산지점 0345-83-1110
(*직접 시연해 보실 수 있는 매장입니다.)

국내뉴스

올해의 신소프트웨어에 「광개토대왕」수상

지난 12월 7일 개최된 「한국소프트웨어 산업인의 밤」에서 올해의 신소프트웨어 오락게임에 동서게임산업개발의 「광개토대왕」이 수상했다. 여의도 63빌딩에서 정보통신부 주최로 열린 이 행사는 컴퓨터 소프트웨어의 1년을 결산하는 것으로 순수한 국산 프로그램을 대상으로 한다.

이번에 수상한 「광개토대왕」은 동서게임채널이 자체 기술로 개발한 전략 시뮬레이션 게임으로 영화배우 방은진이 목소리 더빙을 맡기도 했다.

한편 대상은 한글과 컴퓨터사의 「한글 3.0b」가 선정되었다.

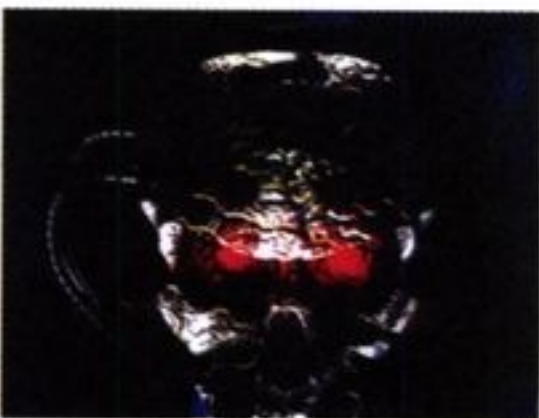
삼성전자, 새턴 주변기기 저가에 공급

삼성전자는 세가사의 새턴용 주변기기를 불법으로 유통되는 시중 가격보다 저가격에 판매 시작하였다. 지난 11월 10일에 삼성새턴을 출시한 삼성전자는 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어, 주변기기를 동시에 출시했는데 특히 일본제 주변기기가 고가격으로 유통되면서 새턴 유저에게 부담감을 주자 이에 대한 배려책과 유통 질서확립의 일환으로 저가격 판매를 결정한 것이다.

저가형 주변기기중 삼성 새턴 패드의 소비자 가격이 25,900원으로 세가 새턴 패드보다도 저렴하며 비디오 카드는 198,000원으로 수량이 많지 않아 하이콤, 게임라인, 아랑, 포스트, 멀티테크 등 5개 삼성 총판점에서만 판매하고 있다.

삼성전자는 지속적으로 스틱, 레이싱 콘트롤러, 파워 메모리, 버철 건 등의 추가 옵션도 저가로 공급할 계획이다.

■문의처 : 02-717-7140

삼성영상사업단, 국내 게임시장에 출사표

삼성영상사업단은 96년부터 매월 평균 2종 이상의 게임타이틀을 출시할 예정으로 게임 소프트웨어 시장에 진출할 의사를 공식 발표했다.

지난 12월 20일 관련 업계에 따르면 삼성영상사업단은 최근 미국 로켓사이언스, 일본 반탄 등 해외 게임 제작업체들과 제휴, 게임 소프트웨어의 한글화에 나서는 한편 현지 외국 업체들과 공동으로 게임 제작에 나설 의사를 밝혔다.

삼성영상사업단은 우선 켓사이언스사의 「윙넛」, 「로드스타」, 「캐딜락과 티라노사우스」 등 3종과 반탄사의 「데스마스크」를 한글 컨버전해 1월 중에 출시하는 것을 시작으로 국내 게임 시장의 10% 점유를 목표로 게임 사업에 대한 투자를 더욱 확대시켜 나갈 방침이다.

■문의처 : 삼성영상사업단 (02-3458-1311)

인터넷 무료 접속 서비스 '엘림네트' 오픈

제이씨현 시스템은 96년 1월 3일 자체 인터넷 서비스망인 「엘림네트」를 구축해 무료 접속 서비스를 시작으로 인터넷 종합서비스 사업에 본격 참여했다. 엘림네트는 미국내 주요 컴퓨터 네트워크 및 국제 네트워크를 직접 연결하고 있는 스프린트사와 접속되어 있으며 한국 전산원의 코지네트 등 국내 인터네트 서비스망과 전용선으로도 연결되어 있다.

엘림네트의 가입은 천리안, 하이텔, 나우콤의 제이씨현 시스템 포럼을 통한 통신 가입과 전국 제이씨현 시스템 대리점을 통한 전화, 팩스 가입 등 복잡한 소프트웨어 설치 과정 없이 아주 손쉬운 방법으로 엘림네트에 접속할 수 있다. 또한 엘림네트 가입자에게는 교육센터를 통해 단계별 무료 인터넷 교육을 실시할 예정이다.

■문의처 : 제이씨현시스템 (02) 3149-4800

고봉, 전국 규모의 게임경진대회 개최 예정

아케이드 유통 전문 업체인 고봉산업은 겨울방학을 맞이하여 96년 2월 중에 전국적으로 소규모 게임 경진 대회를 개최할 예정이다.

종목은 최근 플레이 스테이션용과 아케이드용으로 발매되어 날로 인기를 더하고 있는 「투신전2」로 서울 지역과 지방 오락실에서 동시 다발적으로 개최할 예정이다. 수상자들에게는 486 컴퓨터와 가정용 게임기 등 푸짐할 상품도 증정할 예정이다.

■문의처 : 고봉산업 (02-706-8602)

빅에이, 일본 AOU쇼 참관단 모집

빅에이는 네오지오 회원들에게 96년 2월 22일부터 25일까지 일본의 2대 아케이드 쇼인 AOU쇼 참관 및 일본의 게임 업계를 돌아 볼 수 있는 행사를 갖는다.

이번 행사는 95년 7월의 SNK견학단 행사에 이어 두번째로 마련된 네오지오 회원들을 위한 행사로 일본의 선진 게임 문화를 접해보고 국내 게임 시장의 현실을 바르게 보게하자는 취지로 마련된다.

총 참가자는 5명으로 우수 회원 순으로 선착순 선발하며 선발된 회원은 왕복 항공료 25만원만 부담하며 나머지 모든 경비를 빅에이에서 부담한다.

- 신청 마감 : 96년 1월 31일
- 접수처 : 서울시 송파구 석촌동 184-1 대성빌딩 2층 (주)빅에이 'AOU쇼 참가 신청' 담당자 앞
- 연락처 : TEL) 02-418-4844
  FAX)02-417-6620
- 접수 방법 : 본사에 전화 또는 FAX로 신청하거나 빠른 우편으로 부모님 동의서 동봉해 신청
- 참가 신청시 준비물 : 여권, 비자, 항공료 25만원

비스코, 항공사 경영 시뮬레이션 게임 출시

게임 소프트웨어 전문업체인 비스코가 일본 코에이가 개발한 「에어 매니지먼트2」를 한글화해 시판한다고 지난 12월 25일 발표했다. 이 게임은 비지니스 세계를 체험할

수 있는 경영 시뮬레이션 게임으로 항공사의 경영자가 되어 회사를 운영해 볼 수 있다는 것이 특징이다. 이 게임은 4명의 간부를 이끌고 거점 도시를 설정해 시대마다 다채롭게 변화하는 이벤트와 비행기, 올림픽 개최나 여행 붐 등 비지니스와 관련된 30가지의 환경을 고려해서 효율적인 경영 방안을 세우게 한다. 특히 이 게임은 기업 경영을 꿈꾸는 유저들에게 큰 흥미를 불러 일으킬 것이다.

■문의처 : 비스코 (02-401-2531)

새턴 호환성 가능케하는 「액션 리플레이」 유통

'새턴 게임을 100배 재밌게 만드는 툴'이란 문구와 함께 새턴의 새로운 옵션으로 등장한 「액션 리플레이」가 국내에 불법적으로 들어와 판매되고 있다. 정확히 어떤 형식으로 유통되고 있는지는 밝혀지지 않았지만 삼성새턴의 발매와 동시에 국내에 등장하여 국가 코드를 없애주며 그 외에도 새턴용 파워 메모리와 동일한 세이브 램을 가지고 있다. 또한 국내외 인기 소프트의 에디트 데이터도 들어 있어 현재 약 6만원이라는 가격에도 불구하고 대다수의 매니어들이 구입하고 있다.

일부 매니어들 사이에서는 삼성새턴이 가진 국가 코드의 제한으로 이 옵션이 정식으로 발매될 지도 모른다는 생각을 가지고 있는데 삼성측에서는 단속이나 발매나의 선택조차 생각치 않고 있다고 한다.

통산부, 벤처기업협회 설립 허가

통상산업부는 12월 21일 사단법인 벤처 기업협회의 설립을 허가했다. 이 벤처 기업협회는 게임 소프트웨어 관련사를 포함하여 멀티미디어와 컴퓨터 주변기기 등에 관련된 기술과 자본을 가진 140여개의 중소 기업이 소속될 예정이다. 이 벤처 기업협회는 앞으로 기술 집약형 중소기업들의 이익을 도모하고 기술 담보제 등의 정부 시책에 대한 협회의 입장을 전달하는 중간적 역할을 담당할 것으로 알려졌다.

네오지오 랜드, 서울과 부산에 각각 등장

네오지오 랜드 서울 장위동점

빅에이에서 전국 체인점 사업으로 추진 중인 네오지오 전문 게임센터 네오지오 랜드의 부산점과 서울 장위동점이 문을 열었다.

지난 12월 9일 문을 연 부산점은 네오지오 랜드 지방 체인점의 첫 신호탄으로 전국의 네오지오 팬들에게 다가갈 수 있는 발판을 마련했다는 점에서 의미가 크다. 또 송파점과 신당점에 이어 1월 중순 개장할 예정인 장위동 점은 기존의 네오지오 랜드보다 더욱 나아진 모습으로 게이머들을 맞을 채비를 하고 있다.

초청 세미나에 차세대 게임 집중 의견

지난 12월 16일 한국종합전시관(KOEX) 소회의실에서 한국크로스테크(KCT)와 한국영상오락물 제작자 협회(KAMMA) 주최로 세미나가 열렸다.

이 세미나는 국내 게임 개발 향상을 위해서 일본의 유명 게임 개발자의 게임 기획 및 개발 전모에 대한 강연을 듣는 자리였는데 이 세미나에는 오가와 일본 스택 게임 협회 사무국장의 인사말을 필두로 「은하영웅전설」의 기획을 맡았던 아오누마 씨와 「3X3 EYES」의 그래픽을 담당했던 야마모토 씨, 「파워돌」의 나가이 씨, RPG 게임인 「사크」로 유명한 마이크로 캐빈의 대표이사 오이지 씨 등의 참가하여 차세대 게임 및 일본 게임시장의 동향에 대한 자신의 의견을 피력하였다.

■문의처 : KCT (02-556-7537)

AV신호를 RF 신호로 전환하는 RF변환기

국내 보급되고 있는 가정용 게임기들이 AV신호를 표준으로 사용하기 때문에 가정에서 RF신호를 표준으로 사용하는 TV를 가지고 있는 경우에 이제까지는 RF선을 별도 구입하거나 표준으로 들어있는 게임기를 선호하는 경우가 있었다. 엘림전자에서는 이번에 가정용 게임기뿐만 아니라 일반 AV제품과 연결, 안테나와 케이블 TV용 수신도 가능하게 되어 있는 RF변환기를 개발했다. 가격은 28,000원으로 RF를 표준으로 사용하는 가정에 유용한 물건이다.

■문의처 : 게임아트 (02-719-4023)

NEWS 노트

■ SNK의 양다리 작전 발동 개시!

소니, 닌텐도64의 등장에 겁을 먹은 걸까? 세가에 이어 이번에는 SNK와 손을 잡는다고… 캡콤의 TRY전략 기획이 SNK로 넘어간 것일까? SS, PS 모두 가정용 게임기에는 틀림없는데, 이러다간 네오지오는 패밀리짝 나지 않을까 우려되기도…

■ 보따리 아줌마와 게임기 3사 겨울방학 대격돌

국내 게임기 3사는 겨울방학을 맞아 떠넘기기 판매, 경품 주기 판매, 헌 것 주고 받기 판매 등 총력전을 펼치고 있지만 아키하바라를 등에 업은 용산의 최종 보스 '보따리 아줌마'의 필살기에 얼마버틸 수 있을런지…

■ 아랑전설 시리즈의 끝은 도대체…

배고픈 늑대(아랑)가 우리의 오락실을 노크한 지 어언 5년. 그러나 배고픈 늑대의 두드림은 지금까지 계속되고 있다. 시리즈 등장 캐릭터 Remix, 또 Remix 그러면서 내세우는 신시스템… SNK의 시리즈물 편집증은 언제까지 이어질 것인지…

■ 3DO 소프트 국내 제작 러쉬

수입에 의존하던 3DO 소프트 군(群)에 「배틀 블루스」, 「극초호권」, 「아마게돈」 등 국산 소프트가 쏟아진다. 그동안 IBM용 게임 소프트와 16비트 게임 소프트는 많은 발전을 이루었지만 차세대는 아직도 출발단계에 있는 상황에서 그 선두주자로 3DO용 게임 소프트의 제작이 활기를 띠고 있다. 부디 세계적인 차세대 소프트의 등장을 기원.

■ SFC 아직은 양지

다사다난했던 95 게임계! 폴리곤이니 텍스처 매핑이니 하는 발달된 그래픽기술을 앞세운 차세대 소프트 발매가 줄을 이은 한 해이기도 했지만 드래퀘 등 다수의 대작 소프트 발매와 슈퍼마리오RPG같은 대작의 발매를 앞둔 SFC. 국내 유저들이 차세대 증후군에 빠진 건 사실이지만 대작은 아직 SFC와 결별하지 않았다.

■ 500만대에 발목잡힌 소니와 세가

발매 1년 만에 200만대를 넘어선 플레이스테이션과 새턴. 그러나 닌텐도 64의 등장 소문에 간담이 서늘해지고 사무실 분위기가 썰렁해진 소니와 세가. 그들은 지금 회의실에 앉아 당초 목표인 500만대를 자꾸 수정하고 있을 지도 모른다.

■ MODEL3 개발에 문제점 많아

버철 용사들이 등장하는 3번째 시리즈가 MODEL2의 상위 보드인 MODEL3를 기본으로 제작되는데 현재로는 MODEL3의 폴리곤 연산수치와 속도가 당초 계획보다 현저히 떨어지고 있어 난항. 이러다간 버철화이터3는 96년 크리스마스가 되도 못 만날 듯.

■ 억소리나는 게임시장

IBM PC게임 '96 시장을 600억대로 전망하고 있다고. 비자금으로 운운되던 '억' 단위. 과연 500원짜리로 몇 층 높이의 건물을 쌓을 수 있을까? 국산 게임 팔리지 않고 수입 게임 날개 돋하는 IBM PC게임. 과연 로얄티로 빠지는 돈에 '억' 소리도 나지 않을까? 이 조그마한 나라에서 IBM PC게임 하나로 600억이라니 '억'소리 듣고 억! 소리가 절로 나네.

국외뉴스

게임기 통신네트 발진

소니, 세가, NTT, 일본 빅터, 야마하 등 5개사는 게임기를 통신단말기로 하여 게임 유저를 대상으로 새로운 통신 네트워크 사업을 준비 중인 것으로 알려졌다. 이 프로젝트를 위해 이들 5개사는 최근 공동으로 새로운 회사를 설립하여 사업 추진을 준비 완료한 상태이다. 기본적인 것은 종래의 PC 통신과 인터넷 그리고 통신을 통한 게임 배급 서비스 등이다. 새턴용 모뎀은 이미 발매 중이며 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE) 역시 플레이 스테이션용 모뎀을 현재 개발 중이라고 한다.

코나미 신 타이틀 발표

지난 11월 17일 오사카에서 열린 코나미 신작 발표회에서 플레이 스테이션용 「폴리스 너츠 프라이베이트 콜렉션」이 발표되었다. 이것은 「폴리스 너츠」의 본편 설정 자료와 데이터베이스 등을 인터랙티브하게 활용할 수 있도록 했다. 「폴리스 너츠」의 발매 3주일 후인 96년 2월 9일에 2,980엔(세금 별도)로 발매될 예정이며 또 하나의 프라이베이트 시리즈로서 「두근두근 메모리얼」이 96년 봄에 발매될 예정이다. 이 프라이베이트 콜렉션에서는 원작에서 쓰여진 원화나 게임 중의 이벤트 등 팬들이 원하던 것을 가득 실었으며 가격은 2,980엔으로 책정되었다.

SME의 신작 발매 기념 이벤트

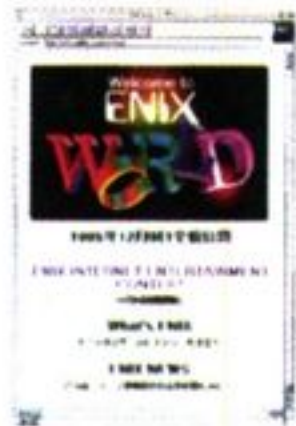
SME가 이번 겨울을 맞아 출시하는 「키릭 더 블러드2」와 「통천각」의 발매를 기념하는 이벤트를 개최했다. 「키릭 더 블러드2」의 이벤트 일시는 12월 22일 시부야 타워 레코드 8층 「이벤트 스페이스」에서 열리며 제작자들이 참가하는 토크쇼와 만화 전시, 게임대회 등을 열었으며 「통천각」의 기념 이벤트는 오사카 천왕사 Mio홀에서 12월 25일 열렸다.

남코의 테마파크 제2탄 탄생

이 '선샤인 난자타워'는 이케부꾸로의 미쯔코시 선샤인시티의 2층과 3층에 들어설 예정이다

남코가 「남코 원더에그」에 이어서 새로운 테마파크를 이케부꾸로의 히가시 구치에 있는 미츠코시 선샤인 시티 관내에 개설했다. 그 이름은 도시형 테마파크 '선샤인 난자타워'. 이 난자타워는 약 12,500평의 면적으로 빌딩 안에 설립되는 도시형 테마파크로서는 일본 최대의 규모라고 한다. 3D CG를 체험할 수 있는 시뮬레이션 머신 등 15 종류의 어트랙션이 갖추어 질 이 '선샤인 난자타워'는 '96년 6월 경에 개관될 예정이다.

에닉스, 세계적 PC 게임 콘테스트 개최

세계의 PC를 한곳에 모으는 인터넷 통신. 그 인터넷 통신을 통해서 에닉스가 PC 게임 작품 콘테스트를 개최한다. 에닉스 콘테스트는 그동안 많은 인재를 배출한 전통있는 콘테스트로 이번에는 세계로 무대를 넓힌 것이다. 걸려 있는 상금 총액은 3억 4천만엔. 대상 작품은 윈도 3.1이상과 도스 버전 6.0, MAC 시스템 7에서 가동시킬 수 있는 프로그램이다.

참고로 에닉스의 인터넷 홈페이지 주소는 http://www.marinet.or.jp/com/enix이다.

소프트 메이커 신단체 설립

11월 28일 TV 게임 소프트 메이커 등 16개사가 모여 새로운 단체를 설립했다고 발표했다. 이 단체의 명칭은 '컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회'(이하 CESA)로 회장은 코나미의 사장이 취임되었으며 TV 게임 소프트와 PC 게임 소프트 등을 개발, 발매하고 있는 여러가지 소프트 메이커가 참가하고 있는 협회이다.

CESA는 PC 게임 소프트에 관한 권리 보호와 윤리의 확립, 정보 수집, 시장 동향조사 등을 목적으로 설립되었으며 참가하고 있는 소프트 메이커 모두 협력해서 게임 업계 전체를 움직일 수 있는 힘을 가질 것으로 예상된다.

한손 플레이 가능한 콘트롤러 등장

아스키에서 한손으로 게임을 플레이할 수 있는 슈퍼컴보이용 콘트롤러 패드가 발매된다. 그 이름은 '아스키 그립'. 이 아스키 그립은 이전에 발매된 아스키 스틱 슈퍼 L5의 개선판으로 한손으로 충분히 플레이할 수 있게 만들어진 콘트롤러이다. 발매일은 96년 2월 예정으로 「다비 스타리온 '96」과 동시발매할 예정이다. 가격은 2,480엔으로 책정되었다.

닌텐도64용 디스크 드라이브 발매

닌텐도64용 자기 디스크를 사용한 디스크 드라이브가 발매될 예정이다. 이 디스크 드라이브의 명칭은 '닌텐도64 문자기재 가능 디스크 드라이브」(가칭, 이하 64DD)로 96년말에 발매될 예정이다. 이번에 발표된 64DD는 자기 디스크를 사용한 외부 기억장치로 전용 자기 디스크의 용량은 약 64M 바이트이며 그 안에 20M 바이트를 데이터 쓰기로 이용할 수 있는 것이다. 그리고 디스크에서 데이터를 읽기가 빠른 것이 특징이며 2배속 CD ROM의 약 3배 정도의 스피드로 데이터 읽기가 가능하다. 아직 이 64DD의 가격은 미정이다.

새턴으로 인터넷 접속가능

드디어 새턴으로 인터넷에 접속할 수 있게 되었다. 새턴용 모뎀과 대응 소프트 그리고 통신 케이블 등이 이미 상품화 단계를 거쳐 내년 상반기에 발매될 것으로 알려졌다. 이 시스템은 이미 알려진 바와 같이 세가사와 닛산 자동차 주식회사 그리고 어프릭스사가 공동으로 개발해 상품화된 것으로 아직 가격이나 사양은 미정이다. 이제 인터넷도 PC전용의 영역이 아니라 가정용 TV와 게임기로도 쉽게 억세스할 수 있는 시대가 열리게 되는 것이다.

캡콤, M2시스템에 참가

마츠시타 전기가 내년 발매할 예정인 64비트 머신 'M2'의 서드파티에 캡콤이 참가하기로 공식 발표했다. 현시점에서 발표된 것은 M2 시스템용의 격투 게임을 개발하고 있다는 것 뿐이다. 그리고 마츠시타 전기에 의하면 M2시스템은 아케이드용 게임의 기판을 사용할 수

도 있게 된다고 밝혔다. 바로 캡콤에서는 이 M2용 시스템을 이용한 아케이드 게임 개발을 검토중인 것으로 알려졌다.

발표된 M2의 데모영상

아이맥스, 중국에서 크리에이터 육성

아이맥스가 96년 봄부터 중국의 상해에서 소프트 개발자를 육성하기 위한 게임 스쿨을 개교한다. 아이맥스는 일본에서도 96년 봄부터 '아이맥스 아카데미'라는 게임 스쿨을 시작하면서 동시에 상해 교통대학과 공동으로 대학내의 성인 교육학원에 게임 소프트 개발자를 육성하는 강좌를 개설한 것이다.

SNK, 신작 발표전시회

95년 12월 4일 SNK의 신작 발표전시회가 열렸다. 이번 발표회는 네오지오의 최신 소프트와 아케이드용 소형 크레인 게임 등을 유통관계자를 대상으로 소개했다. 이번 발표회에서는 「리얼 바우트 아랑전설」이 50인치 대형 모니터로 플레이 되었으며 SNK측의 선전 담당자가 참가해 새로운 시스템과 초필살기 등을 설명하는 시간도 있었다.

NICOGRAPH '95 개최

11월 20일에서 22일 3일간 마쿠하리 메세에서 NICOGRAPH '95라는 이벤트가 개최되었다. 일본 컴퓨터 그래픽 협회와 일본 경제신문사가 주최하는 이번 행사는 CG

'VIRTUALITY 2000SD' 게임으로 환경문제를 배우는 시스템이다

등의 디지털 화상에 관한 여러가지 기술과 응용사례, 제품 등을 소개하는 행사로 금년도 관계자와 일반 입장객 등 많은 관람객으로 성황을 이루었다. 최근의 CG기술을 체험할 수 있는 이번 이벤트는 출품된 CG기술이 곧 게임으로 활용되기 때문에 게임팬들의 관심 또한 매우 높은 이벤트이다.

허드슨의 신작 「사메가메」 발표회

지난 95년 11월 14일 허드슨의 신작 게임 소프트 「사메가메」의 제품 발표회가 있었다. 슈퍼컴보이용 「사메가메」는 허드슨에서 내년 3월 1일 8,980엔으로 발매되게 된다. 슈퍼컴보이용 소프트로서는 처음으로 시스템 카세트와 캐릭터 카세트의 더블 카세트 방식으로 발매되게 된다.

NEC 인터채널 설립

지난 11월 22일 동경 록본기에 있는 「벨화레」에서 NEC 인터채널 발표회가 있었다. 계열사인 NEC에 비뉴는 그동안 PC엔진 소프트를 중심으로 제작해왔지만 이번에 설립된 NEC 인터채널은 세가 새턴과 플레이 스테이션, 윈도95 등의 하드에도 참여하게 된다.

'X 밴드' 일본 진출

미국에서 발매되어 인기를 모았던 'X 밴드'가 96년 4월 경 드디어 일본에서도 발매된다. 'X밴드'는 현재 가지고 있는 게임기나 소프트를 이용해서 멀리 떨어져 있는 상대와 대전할 수 있는 통신 모뎀이다. 현재 슈퍼컴보이용 소프트 「슈퍼 마리오 카트」와 「슈퍼 스트리트 화이터 II」, 「슈퍼 화이어 프로 레스링 X」가 대응될 예정이며 물론 이외에도 여러 타이틀이 대응되게 될 것이다.

새턴과 카 네비의 합체

차안에서도 집안에서도 즐길 수 있다

히타치가 새턴 소프트와 카 네비게이션의 양쪽 모두 이용할 수 있고 차 내에 탑재할 수 있는 하이 새턴 '게임 & 카 네비 하이 새턴'을 12월 6일 발매했다. 보통의 하이 새턴보다 조금 작지만 직선적인 보디 라인이 아름다운 머신으로 소프트는 보통의 카 네비게이션 시스템에 사용되는 지도 소프트를 사용하지만 하이 새턴만의 기능을 활용하면 '버철 네비'라는 특수한 모드로도 가능한 것이 특징이다. 이 버철 네비는 마치 3D 레이스 게임과 같은 입체 화면으로 지도 안내를 해주는 것이다.

본체 가격은 15만엔이며 별매의 전용 모니터는 45,000엔이다.

호리전기의 새턴용 신 조이스틱

호리전기에서 보다 아케이드에 가까운 감각을 살려 새턴용 버철 화이터2를 즐길 수 있는 새턴용 조이스틱 콘트롤러를 발매한다. 이 조이스틱의 이름은 「리얼 아케이드 VF」. 버철 화이터2 전용이라고 할 수는 없겠지만 버튼의 수와 배치가 아케이드와 거의 비슷하게 제작된 것이 특징이다.

NEC 퍼스컴 웨어 '95 개최

지난 11월 30일에서 12월 3일까지 마쿠하리 메세에서 NEC 퍼스컴 웨어 '95가 개최되었다. 이번회까지 15번째를 맞는 NEC주최의 이 퍼스컴 웨어는 매번 PC-98시리즈를 중심으로한 신작 기기가 소개, 전시되어 왔다.

이번 전시회에는 'PC-FX 게임 액셀레이터 보드(PC-FXGA)'도 전시되어 눈길을 끌었는데 이 PC-FXGA는 PC-98시리즈에 대응되며 전용 툴 소프트를 사용하면 가정용 PC로 PC-FX용 게임 소프트의 제작이 가능하도록 만들어진 것이다. 이번 전시회의 NEC부스에도 게임 제작을 체험할 수 있는 코너가 마련되어 많은 사람들의 눈길을 끌었다.

인터넷에 '쿠로히게' 등장

인터넷 토미의 홈페이지 'TOY KINGDOM'에 인기 장난감 '쿠로히게 위기일발'을 사용한 게임이 등장했다. 게임의 이름은 「버철 쿠로히게 위기일발」. 토미와 대화총연이 공동으로 개발한 소프트이다. 그리고 이 게임을 클리어하면 경품 응모의 화면이 나타나 매월 20명을 추첨하여 선물을 준다고 한다.

메이커 네트워크

이 코너는 세계 유수의 게임 메이커와 국내 게임 관련 메이커들에 관련된 최신 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임 관련 정보를 마스터하십시오.

〈 KOGA 소식 〉

KOGA 송년의 밤 열어

한국 PC게임 개발자 협회(KOGA)는 KOGA 회원사와 협력업체의 관계자들이 모인 가운데 지난 12월 30일 저녁 6시 강남의 자이언트 호텔에서 송년의 밤 행사를 갖고 95년의 한국 PC게임 시장을 돌아보고 새해를 맞아 협회의 결속과 국내 PC게임 시장의 활성화 방안 등을 논의했다.

타프 뉴스

저희 타프시스템을 사랑해 주시는 게임 매니어 여러분들에게 깊은 감사와 그동안 호응에 발맞추지 못한 점에 깊은 사과를 드립니다. 앞으로 계속 노력 정진하여 여러분들의 기대에 어긋나지 않도록 노력하겠습니다. 12월에 출시된 「낚시광2」는 낚시꾼의 애니메이션을 더욱 강화했고 물결의 3D 처리로 더욱 현장감있는 낚시를 즐길 수 있습니다. 또한 바다 낚시를 추가하여 광활한 바다의 가슴이 열리는 상쾌함을 느낄 수 있습니다. 중앙 스크롤 방식의 슈팅게임인 「싸이클 포스」가 여러분들의 사랑을 받고자 합니다. 지금 40%정도의 완성도를 보이고 있으니 조만간에 여러분들에게 선보일 수 있지 않을까 생각됩니다. 여러분들의 많은 성원과 기대 바랍니다.

여러분들의 기대에 조금이나마 보답하기 위해 심혈을 기울여 제작한 「낚시광2」에 여러분들의 사랑 바랍니다. 게임 개발 환경이 다소 어렵지만 여러분들의 성원에 힘입어 최선을 다하는 타프가 될 것이니 질타와 격려 그리고 사랑을 아끼지 말고 보내주세요.

막소식

「세균전 '95」 이름 공모전의 당선자가 확정되었습니다. 당선작 명단은 다음과 같습니다.

구 분	성 명	상 품
대 상	없음	
최우수상	박종혁	플레이스테이션
우수상	고정원	슈퍼컴보이
장려상	유재영, 송대훈, 최문호	PC 게임 2종
가작	강혜창, 김현래, 조남주, 장정우 최재훈, 최규호, 허의서, 김형준	PC 게임 1종

그 외에 응모하신 전원에게 기념품을 지급할 예정이니 그동안 주소가 바뀌신 응모자들은 반드시 막고야로 연락바랍니다.

연락처 : (02-578-8372/02-595-1485)

정통 RPG '만'의 발매가 95년 12월로 확정되었습니다. 많은 성원 부탁드립니다.

국내편

LG전자 얼라이브 연말 판촉에 전력투구

LG전자는 95년 12월과 96년 1월 사이에 32비트 게임기 3DO 얼라이브 1만 5천대를 판매키로 하고 사내 임직원들을 대상으로 가격을 15만 8천원으로 인하해 판매하는 판촉행사를 전개하고 있다.

특히 LG전자는 지난 12월 20일에 발매된 게임 전용이면서 기존 모델보다 10만원 정도 싼 「얼라이브2」(모델명 : GDO-203)를 내놓는 한편 PC게임으로 공전의 히트를 기록한 「미스트」를 비롯 7종의 타이틀을 일제히 출시 대대적인 광고 판촉에 나선다.

삼성전자 겨울방학 대공세 펼칠 예정

삼성전자는 새턴과 슈퍼 알라딘보이 등 2종의 비디오 게임기를 겨울방학을 맞이하여 두달동안 3만대를 목표로 판매할 계획을 마련했다.

지난 12월 17일 월간 게임챔프와 공동으로 용산 전자상가에서 「새턴 경진대회」를 열고 지역별 대형점에서 일제히 게임 경진 대회를 개최할 예정인 삼성전자는 32비트 게임기 「새턴」의 판매 활성화를 위해 「세가 랠리」, 「버철 화이터2」, 「버철 캅」, 「팬저 드래군」 등 새로운 소프트웨어를 내놓고 대리점별로 중고 교환 판매 행사를 갖는 등 겨울방학맞이 삼성 게임기 대공세를 펼칠 전망이다.

국외편

닌텐도 96년 버철보이 재시동

닌텐도는 버철 보이를 발매할 당시 비디오 게임과는 다른 느낌을 추구하려고 했지만 발매 시점 당시에 그 이질성을 강조할 만한 것이 없었다. 비디오 게임 스타일의 소프트로도 유저에게 통할 수 있다고 생각한 닌텐도의 오판이 버철보이를 실패로 몰아넣었다. 현재 닌텐도는 일정량의 소프트를 계속 발매하고 있지만 96년에는 버철보이의 재도약의 해로 삼고 소프트 개발에 총력을 기울일 전망이다.

64용 소프트 개발에 총력

닌텐도는 현재 닌텐도64 대응 소프트를 30여 종류 개발중에 있다. 그 중에서 이번 초심회 전시회에서는 10여 종류의 개발 화면을 공개했는데 완성도가 낮은 소프트이기 때문에 게임으로서의 느낌을 제대로 받지 못했다.

「슈퍼 마리오64」의 경우 아직 완성도는 50%이지만 지명도가 높기 때문에 「마리오」 시리즈와의 비교 등의 이유로 이번에 전시되었다. 닌텐도의 한 관계자는 이 소프트는 비디오 게임 사상 최고의 걸작이 될 것이라고 밝힌다.

또 1997년 6월에 발매 예정인 「마리오 카트R」도 닌텐도64의 특징을 살린 새로운 시스템으로 연결시킬 계획이다. 「마리오 카트R」의 개발도 약 80% 진행되면 닌텐도64용 소프트로서의 이러한 특징을 실

제로 느낄 수 있게 될 것이다.

한편 게임 유저들이 새롭고 독창적인 것을 추구하는데에 발맞추어 개발된 닌텐도64용 3D아날로그 스틱과 자기 디스크는 자유로운 움직임과 입력이 가능하다는 중요한 기능 때문에 지금까지 체험할 수 없었던 재미를 실현할 수 있게 되었다. 그 때문에 1997년 말에 발매되는 닌텐도64용 대응 어댑터와 대응 소프트 「젤다의 전설」이 발매될 계획이다. 또한 드래곤 퀘스트를 입력 가능한 소프트로의 발매도 적극 검토하고 있다.

세가 포트레이트CG 통해 「버철 화이터3」 이미지 예상

세가는 버철 화이터 포트레이트 시리즈의 7번째와 8번째 캐릭터인 리온과 슌의 포트레이트 CG의 1월 26일 발매를 앞두고 마무리 작업이 한창이다.

이번 포트레이트 CG에서 리온은 그동안에 입었던 구명동의 같은 복장에서 벗어나 새로운 정장 스타일로 등장할 예정인데 「버철 화이터3」에서도 이 같은 복장으로 등장할 수도 있고 얼굴의 모델링이라든가 의상, 좌우 비대칭의 느낌이 들어갈 예정이다.

한편 남아있는 캐릭터인 카게는 복면을 하지 않은 맨얼굴이 등장할지 어떨 지는 확실하지 않지만 「버철 화이터3」에서 그 얼굴이 쓰일지도 모른다고 한다. 또 제프리는 상어나 고래 등의 어류의 비주얼을 많이 삽입할 예정이다. 듀랄은 다른 캐릭터에 비해 메탈릭한 분위기 때문에 표현하기 어려운 점이 많기 때문에 디자인이 변형되어 등장할지도 모른다.

어쨌든 이 포트레이트 시리즈를 통해 「버철 화이터3」에 등장하는 캐릭터의 이미지를 조금씩은 예상할 수 있다고 담당 디자이너인 이사키 씨는 말한다.

AM2연이 말하는 버철 화이터3

모든 게임 유저들의 주목을 한몸에 받았던 새턴용 '버철 화이터2'. 하지만 이 게임에 놀랄만한 비밀이 숨어있다는 사실을 알고 있는 사람은 얼마나 될까? 이 수수께끼의 주인공은 다름아닌 「듀랄」. 새턴용 버철 화이터2의 숨겨진 엔딩에서 보여진 그의 정체로 인해서 여러가지 소문이 나돌고 있는데, 과연 그 소문이 어느정도가 진실인지 확인해 보기로 하자.

새턴용 「2」의 정체가?!

'버철 화이터3'에는 스토리나 각 캐릭터에 큰 변화가 일어날 것같다.'라는 소문이 무성한 지금 그 소문을 확인시킬 수 있을 만한 엔딩 무비가 새턴용 버철 화이터2에 숨어 있었다. "「3」의 무대는 수년 후가 될 것이며, 어느 캐릭터가 구출되며 또한 이 캐릭터가 세계 격투 토너먼트의 존재 가치에 어떤 영향을 주게 될 것인가?"하는 의미 심장한 소문까지 나돌게 되어 AM2연의 버철 화이터 시나리오 담당자의 귀에 까지 들어 갔다. 이러한 소문에 대해서 AM2연의 츠카모토 마나부씨는 단지 '전혀 뜬 소문만은 아닐 것입니다.'라는 말로 강하게 부정하지 않는 태도를 보이며 '버철 화이터3'의 전체적인 스토리는 이미 결정되어 있는 듯이 말했다. 「2」의 대회 우승자는 벌써 정해져 있으며 「3」에서도 듀랄은 계속 출전할 것이라고는 했지만 이전의 듀랄과는 그 모습이 이제까지와 같을지 어떨지에 대해서는 언급하지 않았다. 하지만 이 답변은 여러 가지 의문점을 낳게 한다.

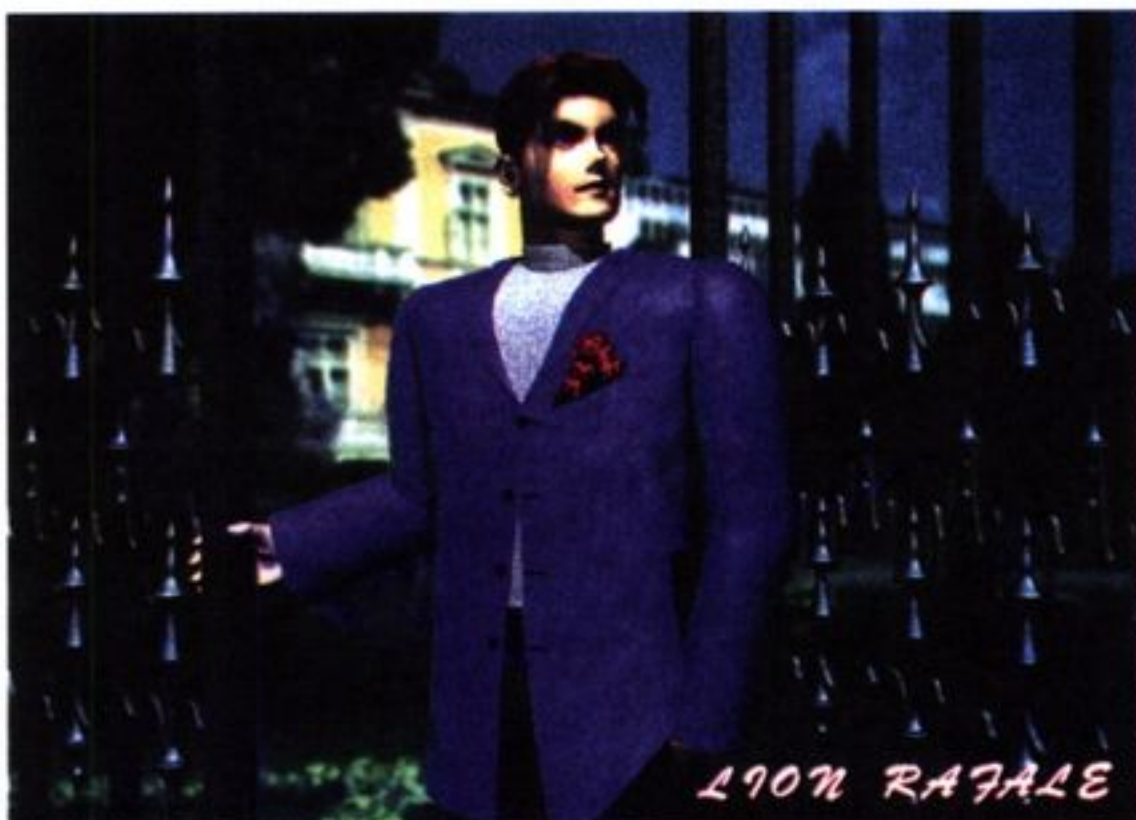
즉, 지금까지 듀랄이란 캐릭터가 탄생하기 위해 잡혀있던 한 캐릭터가 해방되어 새로운 듀랄이 등장하는 것을 의미할 수도 있는 것이다. 또한 듀랄 이외의 다른 캐릭터와 사라의 관계, 라우와 파이 부자의 관계는 어떻게 될 것이가 등 팬들의 관심을 집중시키게 하는 것들은 무궁무진하다. 다시말해 신캐릭터 2명에 관해서는 이미 이름을 붙이는 작업까지 끝내 놓은 상태이며 현재 검토중이라고 한다. 이름을 붙일 때 가장 중시되는 것은 우선 외우기 쉬운 짧은 이름으로 각 캐릭터의 이미지에 잘 맞아야 한다는 것. 그 다음으로는 영문으로 표기할 때 근사하다든가 유행어에 맞는 어감 등이 중요한 요소가 된다. 신 캐릭터의 등장, 그리고 스토리 상의 큰 전환과 게임 시스템으로의 새도운 도전… 등 이러한 것들이 단지 팬들만이 갖게 되는 관심의 초점이 아닌 것은 분명하다. '버철 화이터3'의 대략적인 구상을 끝낸 바로 지금부터야말로 AM2연 스탭들에게 있어서 정열을 불태울 수 있는 가장 중요한 시기가 되는 것이다.

새턴용 「버철 화이터」를 레벨 하드 이상으로 클리어하면 보게 되는 엔딩 장면. 듀랄이 스르르 일어나며 표피가 하나씩 분해되어 간다

현재 발매 중인 '버철 화이터' 캘린더 12월에 실려있는 이 사진은 다음에 등장할 신캐릭터의 예고편. 얼핏 보기에는 아키라라고 생각되기 쉽지만 자세히 보면 조금 색다른 분위기가 느껴지는데 혹시 새턴용 엔딩과 무슨 관계가 있는 것일까?

「1」이 발매됐던 시기의 카게마루의 어머니인 츠키카게의 러프 스케치 모습이 이번에 공개된 새턴용 엔딩과 무슨 관계가 있는 것일까? 또 신캐릭터와 이미지가 일치되는 까닭은 무언인지…

인터랙티브 무비의 결정 「D의 식탁」

낯설지만은 않은 인터랙티브 무비가 게임 소프트로 다량 선보이고 있다. 얼마전 영화와 게임의 융합을 완벽히 추구한 내용의 「D의 식탁」이 발매되어 게임계에 신선한 충격을 불러 일으켰다. 이달의 게임과 비평에서는 인터랙티브 무비의 결정 「D의 식탁」을 전문가의 입장에서 철저히 고찰해 본다.

게임 소프트로 처음으로 시사회를 연 작품

「D의 식탁」은 게임 소프트로는 처음으로 완성 시사회를 한 희한한 소프트이다. 당시 시사회에 참석한 사람들은 게임 내용의 기발함에 모두들 놀라움을 금치 못하였다. 영화관의 대형 스크린을 모니터로 하여 제작자가 게임을 마지막까지 플레이하는 모습을 좌석에 앉아 2시간동안 감상하는 것이었다. 게임 자체가 인터랙티브 무비의 형식을 취하고 있어 흡사 영화의 시사회를 방불케 했다. 실제 이 소프트에는 곳곳에 영화를 의식한 부분을 찾을 수 있었다.

시사회를 개최한 것도 그 요인중 하나였을 것이다. 그밖에도 플레이 시간이 2시간으로 제한되어 그 시간동안 세이브도 일시 정지도 할 수 없는 게임구성과 '감상해 주어서 대단히 감사합니다'라고 표시된 엔딩 로고, 화면의 상하를 구분되어 시네마 사이즈로 한 화면 구성 등등.

「D의 식탁」은 영화와 게임을 충분히 연구하여 양쪽의 장점을 혼합시킨 (참가할 수 있는 영화)인터랙티브 무비의 이름을 더럽히지 않은 작품인 것이다.

우선 스토리 전체를 통해 흐르는 주관 시점(주인공 로라의 시점)과 객관 시점(관객의 눈으로 로라를 조망하는 시점)의 조합이 멋지다. 탐색 부분에서는 주관 시점, 이벤트 부분에서는 객관 시점과 시점을 바꾸는 것으로 플레이어가 로라 자신이 아니며 관객도 아니라고 하는 독특한 분위기를 자아내는 데에 성공하였다.

그 주관 시점은 「몽견관의 이야기」에서도 채용되고 있으며 로라가 결정한 루트로 이동하는 '라인이동 시스템'이 도입되어 있다. 자유도 보다 계산된 영상의 아름다움을 고려한 이 시스템은 게임이 방에서 탐색을 메인으로 하고 있는 것이 아니라 영화적인 영상을 보이는 것에 주안점을 두고 있다.

덧붙여 객관 시점에서는 뛰어난 연출로 짜여진 영상이 볼만하다. 그 때문에 작품이 CG의 무분별한 사용이 아니라 한편의 영화와 같은 의미있는 내용으로 구성되어 있다. 예를들면 로라의 연기를 잘라내는 카메라워크와 컷비율이 주의깊고 신중하게 처리되어 있다. 난로에 떨어져 있는 열쇠를 줍는 장면에서 로라의 발끝부터 핥듯이 올라 오는 카메라 시선과 계단을 오르고 내릴 때에 주관 시점과 객관 시점이 바뀌는 부분 등 세세한 연출이 돋보인다. 또 로라의 연기에도 맛이 있다. 종이를 한장 줍는 장면에서도 기계적으로 줍는 것이 아니라 종이의 뒤까지 확실한 인간의 냄새 즉 표정과 숨결을 세부적으로 고려하여 로라를 단지 폴리곤 캐릭터가 아니라 여배우로서 묘사하려는 제작자의 배려를 느낄 수 있다. 그 결과 성숙한 여성의 청초한 요염미 마저 느낄 수 있는 인간미 넘치는 캐릭터로 연출되고 있다. 그런 영상의 토대가 되는 CG도 상당히 수준히 높고 중세풍의 성 내부의 무거운 분위기를 잘 표현하고 있다. 돌의 무게와 금속의 촉감, 스웨터의 코에까지 세심한 배려가 미쳐 있어 현실감을 더해 주고 있다. 로라가 걸어감에 따라 변화해 가는 빛의 반사 등 광원의 설정과 조명 효과도 투명하다.

게임의 틀을 초월하여 질을 경합하는 시대

이렇게 짜여진 영상과 뛰어난 음악이 하나가 되어 「D의 식탁」의 세계가 그려져 있다. 여기에는 평범한 RPG에 흔히 있는 문자와 대사에 의한 세계관 설명이 없다. 흔히 등장하는 중세풍의 성이라고 하는 무대 설정도 「D」의 이름에 어울리는 피로 물들여진 중세 전설과 이야기의 환영의 주인공이라고 할 수 있는 릭터헤리스의 상념의 세계라고 하는 점을 생각하면 필연성을 갖고 그려져 있는 것을 알 수 있다. 스토리의 단락이 수많은 수수께끼와 소도구도 -언뜻 보기에 이치에 닿지 않은 것같지만- 정신 세계라고 하는 현실의 도리가 통하지 않는 세계관에 적절히 조화를 이루고 있다. 그 배려도 묘기이다. 오프닝에서 간단한 힌트가 표시되기 때문에 초반이 부드럽게 진행되지만 CD 한장째는 과감한 이야기의 전개를 한길로 압축하고 수수께끼의 난이도도 비교적 간단하게 설정되어 있다. CD 두장째에서부터는 시행착오가 필요한 수수께끼를 준비하고 어느 정도 세계를 탐색시키고 그 수수께끼가 해결되면 단숨에 라스트까지 플레이어를 끌고 간다. 또 이야기에 때때로 삽입된 회상 장면도 제작자의 아이디어가 돋보인다. 회상을 곤충으로 상징시켜 이야기의 주제를 항상 머리에 머무르게 하고 라스트로 이어지도록 효과적인 복선 처리를 했다.

"오혜성은 세계적인 캐릭터로 성장합니다."

아마게돈 제작위원회 김 혁 국장 (32세)

만화를 그다지 좋아하지 않는 사람이라도 까치 '오혜성'을 모르는 사람은 없을 것이다. 그 까치가 이제 국내는 물론이고 세계적인 캐릭터가 되기 위해 애니메이션, 게임, 캐릭터 상품 등으로 변신해 도약을 준비중이다. 이달의 챔프 인터뷰는 94년초부터 아마게돈 종합 문화 프로젝트를 추진해 거의 완성 단계에 이른 현재까지 총 기획 및 지휘를 맡은 김 혁 국장을 만나 아마게돈 프로젝트에 관한 궁금증을 풀어본다.

"방송작가 시절 조선일보사의 다큐멘터리 제작을 위해 미국 실리콘 밸리를 취재하면서 그들의 수준 높은 초고속 정보 통신망 시스템 등을 보고 우리나라도 앞으로 초고속 정보 통신망의 시대에 대비해 영상 소프트웨어 산업을 활성화해야 한다고 생각했습니다."

김 국장은 아마게돈 프로젝트의 최초의 동기 유발을 이렇게 설명했다.

그런 동기에서 출발한 아마게돈 프로젝트는 94년 11월 김 국장을 비롯하여 이현세, 야설록, LG 그룹, 엘렉스 컴퓨터, 한글과 컴퓨터, 신씨네, 미리내 소프트웨어 등 국내의 각계 전문가와 대기업들이 공동 출자해 본격적으로 프로젝트에 시동을 걸었다.

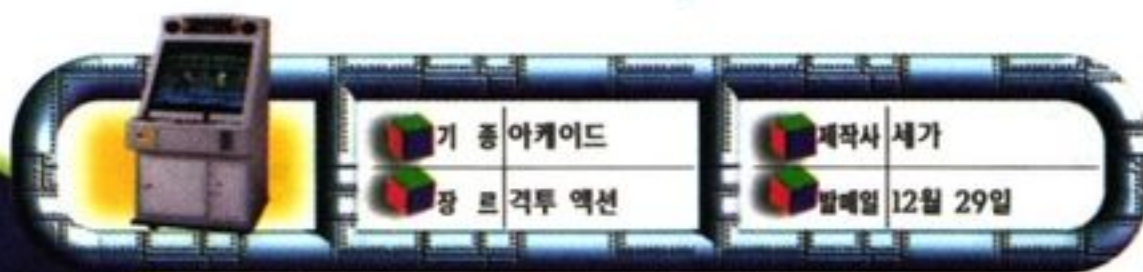
"아마게돈 프로젝트는 극장용 만화영화뿐 아니라 비디오, 컴퓨터 게임, 테마파크, 각종 캐릭터 상품 등 여러 형태로 출시될 예정입니다. 먼저 1월 13일 개봉 예정인 극장용 만화영화는 제작비 25억원, 23개월 동안의 제작 기간이 투입된 작품으로 기존의 국내 애니메이션 영화가 일본 등과 합작해 제작되는 것과는 달리 순수 국내 인력만으로 제작되는 것이기 때문에 그 의의가 크다고 할 수 있습니다. 현재 미국, 일본, 유럽 지역 등 해외 바이어들의 수입 요청이 쇄도하고 있어 그 수출 규모나 영상 기술적인 면 등 모든 면에서 볼 때 사상 유래없는 대작이 될 것이라고 생각합니다."라고 김 국장은 프로젝트 전반에 대해 설명했다.

4종류의 게임으로 개발이 진행중인 아마게돈은 미리내 소프트웨어를 통해서 IBM PC게임이 1월중 발매되고 LG소프트웨어에서 개발하는 3DO용 게임은 3월 중에 발매될 예정이며, 파라에서는 아케이드용 슈팅 게임을 제작 중이다. 차세대 소프트웨어로도 아마게돈이 제작중이라는 항간에 소문에 대해 김 국장은 "아마게돈은 플레이 스테이션용 게임으로도 개발중인데 개발자는 미국 버클리대에서 컴퓨터 공학을 전공하고 일본 타이토의 제작 스탭 출신 재미교포입니다. 이것은 아마게돈을 소재로 한 게임이라는 의미도 크지만 국내에서는 최초로 플레이 스테이션용 게임을 개발한다는 데 더욱 큰 의의가 있는 것입니다." 이렇듯 아마게돈은 국내 영상 산업의 새로운 좌표를 마련함과 동시에 게임면에서도 국내 최초의 차세대 소프트웨어의 개발이라는 큰 사명도 함께 띠고 있는 것이다.

8비트 패밀리 게임기부터 차세대 게임기까지 현재 9종류의 게임기를 가지고 있는 게임광인 김국장은 SFC용 '젤다의 전설'을 자신에게는 가장 잊을 수 없는 명작이라고 자신있게 말한다. 요즘은 아마게돈 프로젝트로 시간이 없어서 게임을 할 시간이 없지만 시간이 나면 플레이 스테이션으로 '투신전'을 틈틈히 즐기고 있다고 한다. 또 김 국장은 기회가 되면 '젤다의 전설'과 같은 롤플레잉 게임의 시나리오를 직접 써 볼 작정이란다.

연극영화과 출신인 김 국장은 그동안 'TV 딩동댕 유치원', '어린이 현장 탐방' 등 어린이 프로그램의 시나리오를 많이 써왔기 때문에 어린이들을 누구보다도 잘 이해할 수 있다고 한다. 그런 이유 때문인지 그는 그 나이 또래의 다른 기성세대들과는 달리 게임에 대해서도 많은 견해를 가지고 있다.

"우리 게임 시장이 성장하려면 게이머들이 국산 개발 게임을 많이 즐겨야 합니다. 그래야만 국내 개발사들도 사명감을 가지고 더 좋은 게임을 만들 수 있는 것이고 자금력을 갖게 되어 투자가 많아지면 그 만큼 더 수준 높은 게임이 보급되는 것이며 우리나라의 게임 개발 수준도 한층 높아지는 것입니다." 라고 게임머들에게 당부의 말을 아끼지 않는 그는 인터뷰를 마칠 무렵 괴수영화 캐릭터인 고지라 라이터로 담뱃불을 붙여 보이며 아마게돈의 후속작으로는 첨단 컴퓨터 그래픽을 사용한 괴수 합성 영화를 만들고 싶다고 다음 프로젝트에 대해 슬쩍 귀띔해 주었다.

세가의 슈퍼스타 소닉 3D 폴리곤 격투 액션으로 컴백!!

화이팅 소닉(가칭)

세가의 마스코트이자 슈퍼 알라딘보이 유저의 인기 캐릭터인 소닉이 드디어 아케이드에 등장한다. 개발은 「버철화이터」로 낯익은 AM2연이 맡아 더욱 기대가 높아간다. 챔프는 현지에서 긴급공수한 자료를 챔프 독자들만을 위해 공개한다.

폴리곤 소닉 순조로운 진행

현재는 결정된 캐릭터는 소닉과 테일즈 2인. 게임을 만들게 된 동기는 미국에서 세가 틴에이저 시장조사 결과 미키마우스보다도 소닉이 인지도가 높았기 때문이다. 제네시스에서 소닉이 대히트하고 나서 현재는 조금 인기가 주춤하고 있는 것도 사실이다.

일본에서는 인기 톱이라면 버철화이터이지만 세계적인 인기도를 보면 세가의 심볼적인 캐릭터는 소닉이므로 성공하리라 믿기 때문이였다.

아직까지는 캐릭터 게임이라고 불려 캐릭터에 너무 의존한 내용이 전부였는데 이 소닉은 게임적으로는 「화이팅 바이퍼즈」와 「버철화이터2」에서 사용된 기법이 쓰여졌다. 그렇기 때문에 액션 게임에 등장했던 캐릭터이니까 기술의 양이 적어지는 일은 전혀 없다. 그러므로 캐릭터를 바꾸어도 다른 격투 게임과 같이 재미를 느낄 수 있을 것이다. 더구나 캐릭터가 귀엽기 때문에 여성 유저도 즐길 수 있을 정도로 폭은 더욱 넓어질 것으로 예상된다.

기본적인 조작은 버철화이터와 화이팅 바이퍼즈와 같이 펀치, 킥, 가드 버튼의 시스템이며 등장 캐릭터는 현재 소닉과 테일스만이 결정되었고 나머지 캐릭터는 7~8인 정도로 에그맨이나 너클즈, 메탈 소닉 등이 추가될 것이다.

발매일은 아직은 미정. 지금이 막 개발하기 시작한 때이나 비교적 대전액션 게임은 개발기간이 짧기 때문에 조만간 선보일 수 있으리라 생각한다.

결정된 등장 캐릭터 2인

앞으로 개발기간이 남아 있기 때문에 더욱 소닉다운 캐릭터로 만들어가는데 전력을 다할 것이라고 밝혔다. 각 캐릭터의 성격 등도 있고 해서 그것을 지켜가면서 잔혹한 이미지가 되지 않도록 노력을 하는 것이 성공적인 개발이라고 볼 수 있다.

현상태에서 결정되어 있는 등장 캐릭터는 소닉과 테일스의 2인이다. 그 이미지 CG와 실제의 화면상에서의 사진이 공개되었다. 전부 폴리곤으로 제작되어 있고 그 움직임도 놀라울 정도로 매끄럽다. 캐릭터 2인 모두 출시된 게임 안에서는 둥글게 되거나, 회전하거나 하므로 그것이 어떻게 폴리곤으로 표현되는지 주목의 대상이 될 것이다. 또 테일스는 꼬리를 회전시켜서 공중을 날 수 있으므로 그런 액션이 재현되면 더욱 놀라운 게임으로 될 것이다.

SONIC

초음속의 고슴도치 소닉. 현재 세계적인 세가의 간판 캐릭터이다. 특기는 스핀어택

TAILS

소닉2의 무대인 웨스트사이드 아일랜드에서 소닉과 재회하게 되었다. 2개의 꼬리가 인기 포인트인 캐릭터

기타 주목 캐릭터

너클즈

본명은 너클즈 더 에키드너. 3에서 에그맨에게 속아 소닉을 방해하지만 그 이후 화해하고 좋은 라이벌이 된다. 소닉과는 다른 액션을 보여줄 것이다

에이미

CD알라딘보이용에서 데뷔한 소닉을 사모하는 여자 캐릭터. 많지 않는 여자 캐릭터이기 때문에 소외당하지 않고 채용됐다

슈퍼소닉

소닉2에서 카오스 에메랄드를 모두 모으면 변신하는 소닉의 파워 업 버전. 소닉이 변신하는지 그렇지 않으면 숨은 캐릭터로 될지는 아직 확실지 않다.

메탈소닉

CD알라딘보이용에서 등장한 에그맨이 만든 소닉 최강의 적. 에너지 오버로드 때에는 소닉을 능가하는 가속을 자랑한다

에그맨

1에서의 영원한 라이벌이며 카오스 에메랄드를 모으기 위해 수단을 가리지 않는 악의 천재 과학자. 보스 캐릭터로서 등장하길 바라는 유저가 많다고 한다

개발상황은 2~3%

주목의 게임 내용은?

「화이팅 소닉」의 현재까지 밝혀져 있는 내용은?

1. 조작계는 1레버 & 3버튼
2. 각 버튼은 가드, 펀치, 킥에 사용. 그 조작에 의해 구사되는 스페셜 기술도 존재한다.
3. 「화이팅 바이퍼즈」에서 호평을 받았던 기술이 들어가 있다.

소닉 시리즈의 역사

1991

소닉 더 헤지혹(MD)

슈퍼 알라딘보이에 뜨겁게 데뷔한 제 1탄. 아직까지 존재하지 않았던 고속 액션과 간단조작이 특징.

1992

소닉 더 헤지혹2(MD)

테일스와 신액션, 2인 플레이가 첨가된 속편. 슈퍼 소닉도 데뷔

소닉 더 헤지혹2(GG)

1과 같이 슈퍼 알라딘보이용을 거의 충실히 게임기어로 이식한 것.

1993

소닉 더 헤지혹 CD(M-CD)

오프닝 애니메이션이 들어간 CD 알라딘보이용. 강적 메탈소닉과 최초의 여자 캐릭터 에미가 등장했다.

소닉 더 헤지혹(ARC)

아케이드 제 1작. 경사시점의 액션 게임으로 마이티와 레이라는 캐릭터도 등장했다.

소닉 & 테일스(GG)

게임기어용으로의 제 3탄. 테일스를 플레이 캐릭터로서 조작할 수 있도록 되었다.

1994

소닉 더 헤지혹3(MD)

2의 속편. 라이벌인 너클즈가 등장하고 소닉들의 길을 방해한다.

소닉 & 너클즈(MD)

소프트 1개로서는 소닉과 너클즈가 플레이 캐릭터인 게임이지만 록온 시스템으로 2와 3의 소프트와 합체시킴으로서 2를 너클즈로 플레이할 수 있고 3의 완전판을 즐길 수 있는 게임.

소닉 스핀볼(MD)

미국에서 개발된 핀볼의 볼이 소닉인 게임.

소닉 드리프트(GG)

소닉들이 등장하는 카 액션.

소닉 & 테일스2(GG)

너클즈가 등장하는 GG시리즈 제 2탄.

1995

카오틱스(32X)

너클즈가 주인공으로 된 번외편. 5인의 캐릭터 중에서 2인을 선택하여 플레이할 수 있다.

소닉 드리프트2(GG)

소닉 드리프트의 속편. 캐릭터가 7인으로 늘어나고 코스 상의 트랙도 늘어났다.

소닉 래비린스(GG)

게임기어의 최신작. 스테이지가 경사형인 미로로 되어 있다.

환상의 닌텐도64 소프트 쇼

슈퍼 마리오 64

기 종	닌텐도64	가 격	9,800엔
발매일	94년 4월 21일	개발진행상황	50%

걷는 마리오, 달리는 마리오, 점프하는 마리오에 적을 무찌르는 마리오. 몸이 폴리곤화 되어도, 게임 필드가 3D가 되어도, 역시 마리오는 마리오. 게임계의 영원한 스타 마리오가 닌텐도 64에서 대활약한다.

호쾌한 동작에 다시한번 놀라

닌텐도의 얼굴 마리오를 모르면 간첩이다. 고로 닌텐도64의 실력을 알리기 위해서 우리 앞에 나타난 것이 역시 세계적인 인기를 자랑하는 수염 아저씨 마리오였다. 하지만 이번의 마리오는 360도로 펼쳐지는 필드와 던전을 마구 달리는 3D 액션 게임이다. 종래의 횡스크롤형의 시리즈와는 전혀 다른 플레이 감각을 가지고 있다.

발매일에 대해서 닌텐도 홍보 담당자는 정식적인 발매일을 언급하지 않고 있다. 그렇지만 초심회의 강연에서 야마우찌 사장은 하드 동시발매 소프트로서 이 타이틀을 들먹였다. 그렇다면 96년 4월 21일 발매라는 공식이 성립되는 것이다. 하지만 이것도 순조롭게 진행된 상태에서만 가능한 것이다.

빙글 주위를 돌아보는 마리오. 360도 필드가 펼쳐지는 3D 게임만의 독특함이다

처음에는 조금 당황해 할 지도 모르지만 30분 정도 플레이하면 그 조작 감각에 포로가 되어 버린다

숙적인 쿠파의 꼬리를 잡고 빙빙 돌린다

화면이 업된다!

이것이 시점전환

콘트롤러 우측에 설치된 4개의 버튼은 'C버튼 유니트'라는 명칭이 붙어 있다

버튼을 누르면 마리오를 이동시키는 일 없이 그 장소에서 시점을 변환할 수 있다

이것이 마리오의 이동이다!!

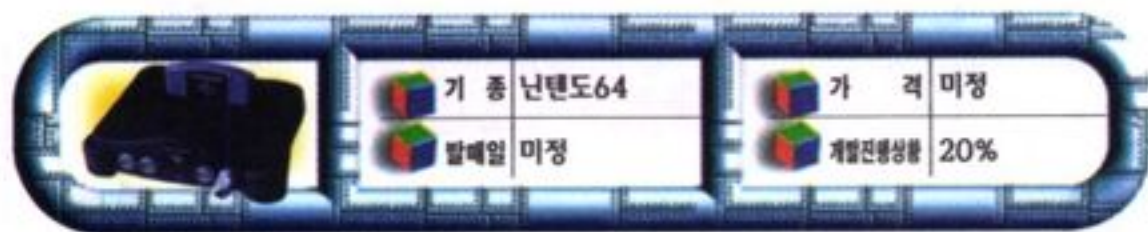
이번의 마리오의 이동은 종래의 십자키가 아니고 3D스틱으로 한다

3D 스틱을 가볍게 누르면 마리오가 걷고, 깊게 누르고 있으면 마리오가 달리기 시작한다

점프력도 놀랍다

역시 마리오라고 하면 점프. 이전에는 '점프 액션'이라고도 했다

그러나 리얼한 3D로 되면 마리오의 경의적인 점프력에 더욱 놀랄 것이다

카비 볼64

게임보이에서 패밀리, 그리고 슈퍼컴보이까지 그 활약의 장을 넓혀온 닌텐도의 뉴 아이돌 카비. 이번에는 드디어64에 등장했다. 둥근 몸을 살려 필드를 빙글빙글 굴러다닌다.

매끈한 스피드감에 유저도 매끈해진다!

이 소프트에는 스케이트 보드를 타고 기복이 심한 코스를 진행하는 타임 어택 모드와 절구 상태의 필드에서 서로 부딪혀 싸우는 대전 모드가 준비되어 있다. 공개된 사진은 타임어택 모드인데 그 매끄러운 처리에 놀라움을 금할 수 없다.

눈앞으로 다가오는 벽. 부딪히면 죽지는 않지만 그 후의 움직임이 힘들어진다

미끄럽타자!!

이 게임에는 여러 종류의 필드가 준비되어 있다. 그 중에는 이런 장해물이 있는 필드도

간신히 빠져나올 수 있었다. 하지만 안심할 수 없다

아무일 없었다는 듯이 빙글빙글 도는 카비. 하지만 실제로 이 동작을 표현하는 것은 결코 쉬운 일이 아니다

기타

슈퍼 마리오카드 R

슈퍼컴보이용과 기본적인 화면구성은 거의 같다.

이 정도면 게임 감각은 충분하다. 단 전작과 같다고 생각하면 오해. 그러면 도대체 어디가 어떻게 다른 것일까?

파이롯트 윙64

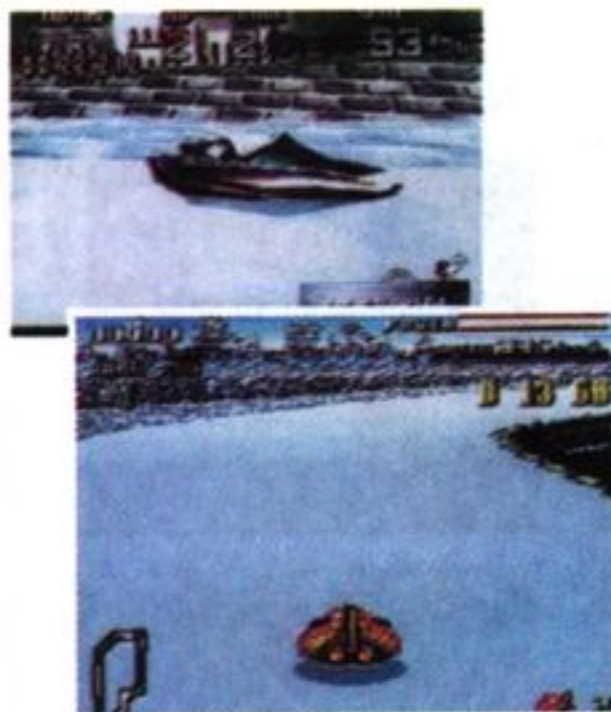
SFC용: 파이로트 윙스

「파이로트 윙스64」도 슈퍼컴보이용과 같이 3D시점의 플라이트 시뮬레이터가 될 것이지만 폴리곤의 사용에 의해 기체의 동작은 한층 리얼함을 더할 것이다.

젤다의 전설 64

64용 「젤다」는 대단히 액션성이 강한 게임으로 될 것이다. 퍼즐적인 요소가 강한 SFC용 「젤다의 전설」보다도 패미콤 디스크 시스템용 「링크의 모험」 쪽으로 제작될 것이다.

웨이브 레이스 64

양쪽 모두 3D 시점의 레이스 게임이지만 「웨이브 레이스64」는 차체, 코스 모두 폴리곤으로 구성될 것이다. F-제로의 스피드감이 떨어지는 것은 없지만 64용은 만만치 않은 완성도로 될 것이다.

스타폭스 64

슈퍼컴보이의 폴리곤 게임으로서 등장한 작품이다. 물론 화면은 더욱 섬세하고 스피드도 빨라질 것이다.

스타워즈 쉐도우 오브 엠파이어

인기 영화를 제재로 한 3D슈팅 게임

보디 하베스트

다양한 승차물에 탑승하는 3D 슈팅 게임

골든아이

「둠」 계통 게임으로 될 경우로 판명

브라스트 도저

건물을 계속해서 파괴해 가는 액션 게임

딜리에이터

바기부기

닌텐도 64

■1995 데이터 화일

95년 11월 24일에 발표된 닌텐도 64 데이터를 정리해 보았다. 발표대로 본체가 발매된다면 역시 닌텐도가 우위에 설 것이 확실하다.

■하드 본체 발매일

96년 4월 21일

■정가

25,000엔

■개발 중인 소프트

약 30타이틀

■타이틀 리스트

슈퍼 마리오64/파이롯트 윙스64/ 슈퍼 마리오카트R/스타폭스64/카비볼64/웨이브레이스64/바기부기/브라스트도저/스타워즈/골든아이007/보디하베스트/크리에이터/젤다의 전설/

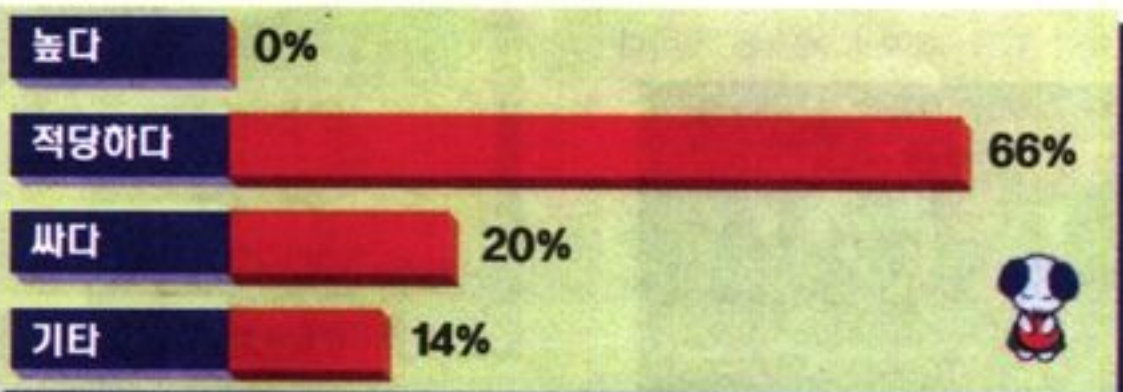
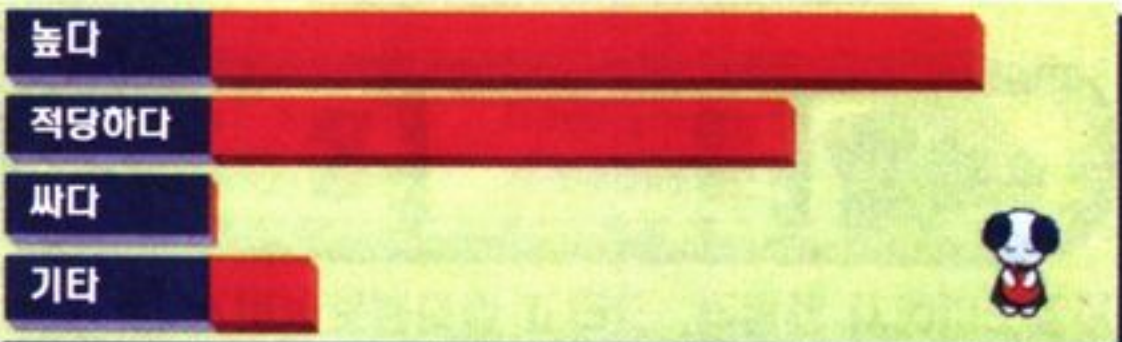
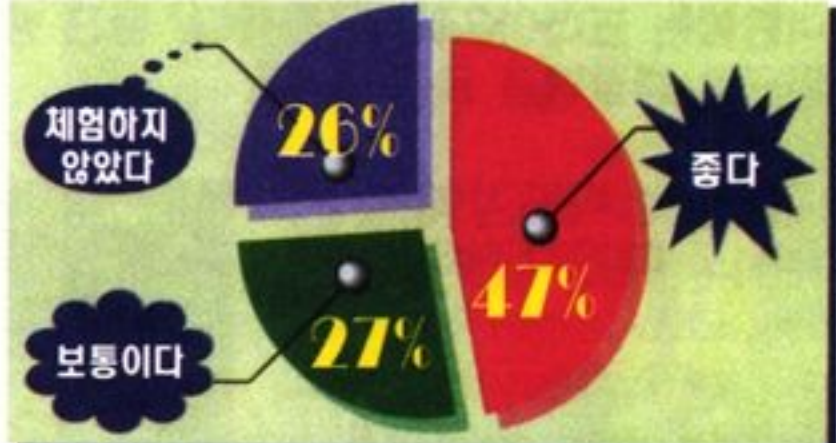
*이상은 모두 닌텐도와 세컨드 파티에 의한 작품.

일본 소프트 하우스 긴급 앙케이트

'여건만 된다면 닌텐도 64 소프트 제작한다!'

물론 닌텐도의 힘은 강력하지만 하나의 회사에서 가능한 한계가 있다. 역시 64의 보급에는 다른 메이커의 협력이 필요 불가결하다.

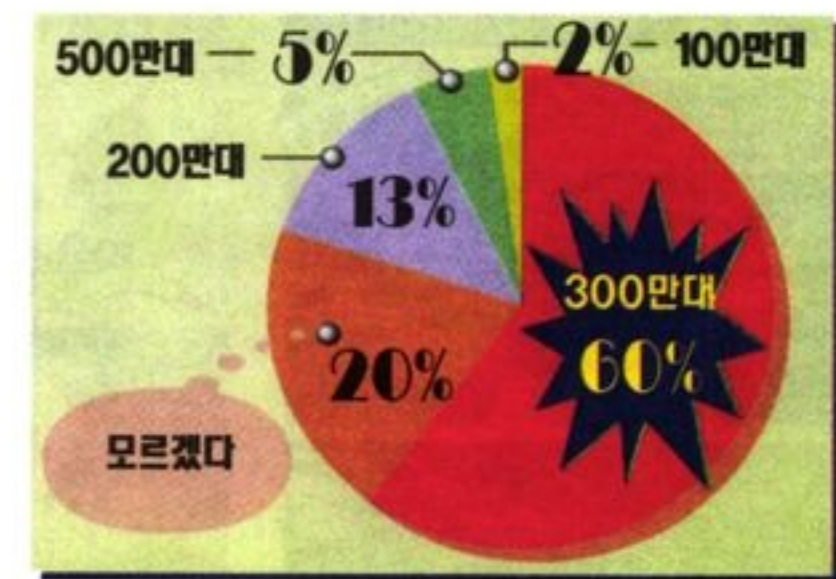
챔프에서는 기사제휴업체인 소프트뱅크와 협력으로 일본의 소프트 하우스을 대상으로 긴급 앙케이트를 실시했다. 과연 일본의 소프트 하우스는 얼마나 참가할 것이며 닌텐도64에 대해서 어떤 생각을 가지고 있는 것일까?

Q1 닌텐도64의 가격은 비싼가?

Q2 닌텐도64의 대응 소프트에 대해 어떻게 생각하는가? (슈퍼 마리오64 예정가격 9,800엔)

Q3 닌텐도64를 초심회에서 체험하고 느낀 소감은?

Q4 닌텐도64로 출시되었으면 하는 타사의 소프트는?

- ■떠돌이 시렌
- ■로맨싱 사가3
- ■택틱스 오거
- ■뿌요뿌요
- ■화이널환타지6
- ■드래곤 퀘스트7
- ■화이어 엠블렘
- ■사운드 노벨 시리즈

결국 자기취향의 소프트를 선택

이 업계에 속한 사람들은 말하자면 게임의 전문가. 그 예리한 눈으로 64 하드웨어에 맞는 타이틀을 지적해 주었으면 하는 의도였는데 결국 모두 자기 취향에 맞는 게임 소프트만 열거했다. 예를들면 「뿌요뿌요」같은...

Q5 닌텐도64는 발매후 1년간 얼마나 팔릴까?

Q6 닌텐도64에 참가예정은 있는가?

앙케이트의 결과를 보면 대부분의 메이커가 64에 흥미를 가지고 있는 것을 알았다. 역시 천하의 슈퍼컴보이의 자리를 이을 머신, 이 업계에 있는 이상 결코 무시할 수 없는 것이다.

N64 전용 디스크 드라이브 '96년 겨울발매

명칭은 64DD

대용량, 고속 액서스로 게임이 더욱 진화

본체 발매의 충격적인 사실에 이어 그 흥분이 채 가라앉기도 전에 차세대 디스크 미디어가 발매된다는 소식이 날아들었다. 「64DD」라고 명명되어진 이것은 자기 디스크를 채택한 '입력 가능한 미디어'로서 현행 CD ROM을 훨씬 능가한다고 하는데 1996년 겨울, 64DD의 발매가 게임 업계에 어느정도 의 위력을 발휘할 것인지 귀추가 주목되고 있다.

64DD의 3가지 가능성

1. 대용량이 활용되어 스케일이 큰 게임이 탄생된다.
지금까지 용량 문제로 현실 불가능했던 아이템도 이제 실현될 수 있다.

2. 제작 비용 저렴 = 게임 소프트 가격 인하.
롬에 비해 제작 비용이 적게 들어 가격이 낮게 설정될 가능성이 있다.

3. 통신 데이터 보존 & 사용
앞으로 네트워크 등의 통신 미디어에 대응할 수 있는 가능성이 있다

64DD는 이렇게 깜찍하다!
전면 확장 슬롯에 장착한다고 가정하면 가로 폭은 카세트보다 조금 적고 세로 폭도 전면단자로부터 카세트까지의 스페이스에 맞춰질 것이다. 이 사진의 컨셉트대로 제작이 가능하다면 고성능에 깜찍한 스타일까지 완벽하게 겸비한 획기적인 미디어가 탄생이 될 것이다.

여기에 장착된다!?
닌텐도64 상부에 만들어지는 이 공간이 확장 슬롯일까? 당연히 64DD도 여기에...

메모리 팩 대응?
64DD와 메모리 팩의 데이터의 교환이 가능하게 된다. 64DD의 기억 용량이라면 게임에 필요한 데이터를 모두 기억하여 바로 출력할 수 있는 환경이 실현될 것이다

디스크는 어떻게 될까?
본체가 깜찍하다면 당연히 디스크는 그것보다 작을 것이다. 폭은 3.5인치 디스크 정도로 용량에 따라 두께가 늘어날 지도.... 현재 사용되는 미디어로는 MO(광자기 디스크)가 이것에 가장 가까운 이미지라고 할 수 있으며 입력이 가능하다는 점으로 보면 MD(미니 디스크)도 조금 비슷하다고 할 수 있다

64DD의 3가지 숫자가 주는 의미

64 메가바이트
64DD의 총용량은 약 64메가바이트. 이것은 32M 롬 카세트의 16개 분량의 용량으로 이 용량이 하나의 게임에 사용된다.

20 메가바이트
총용량 64 메가바이트 안에 저장 가능한 용량은 약 20메가바이트. 종래의 롬 카세트의 약 3,000배의 데이터를 보존할 수 있다.

150m초
150m초는 64DD의 평균 시크 타임으로 종래의 CD보다 입출력이 훨씬 빠르다

	장 르 슈팅	발매일 96년 3월 예정
	제작사 반다이	가 격 미정

기동전사 건담 Ver.2.0

기동전사 건담이 PS에 등장한 지 6개월이 지난 지금 새롭게 버전 업되어 우리 곁을 찾아 온다. 3월에 발매될 이번 「기동전사 건담 Ver2.0」은 전작의 불만 요소를 어디까지 해소시킬 수 있을지, 얼마나 새로운 시스템이 추가되는지 끊임없는 변신을 시도하고 있는 건담 Ver.2.0의 개발 진행 상황을 통해 그 궁금증을 풀어보기로 하자

기동전사 건담 1탄은 명작으로 손꼽혔다!

95년 6월 23일 반다이에서 발매됐던 3D 액션 슈팅 게임으로 모빌슈츠를 폴리곤으로 묘사해 기존의 건담 시리즈에 비극가는 엄청난 판매고를 기록했던 PS 「기동전사 건담」. 이것은 우선 기존의 건담 시리즈에서는 찾아볼 수 없는 리얼함이 탁월하게 반영되었다. 콕 피트에서 본 시점에서 빔 라이플이나 빔 사벨, 실드 등 풍부한 무기를 선택해 싸운다는 점, 특히 건담에 탑승해 폴리곤 모빌슈츠와 싸울 수 있다는 것과 CG 무비에서도 원작의 명장면을 볼 수 있다는 점이 팬들을 사로잡아 PS 소프트 통산 판매 10위 안에 들 정도로 대히트를 기록했다. 그러나 아쉬운 점이 있다면 자기인 건담의 조작이 너무 복잡하다는 것과 콕피트의 계기류가 보기 힘들고 조준도 잘 맞지 않는다는 것 등이었다. 또한 호평을 받았던 무비도 시간이 너무 짧고 스토리도 원작을 알지 못하는 사람은 소화하기 힘들 정도로 난해했고 그것이 나레이션만으로 끝나는 것도 아쉬운 점이었다. 하지만 이런 단점이 있음에도 불구하고 콕 피트의 시점에서 건담을 타고 전투를 벌인다라는 꿈을 현실로 가능하게 한 참신한 아이템은 누구에게나 불만은 남아있지만 그래도 그 시대에서 만큼은 최고였다고 할 수 있다.

무비의 화질은 좋았지만 시간이 너무 짧았다

전작의 불만 해소에 관심이 크다

개발에 있어서는 속편 제작인 만큼 기술적인 문제 등에서 전작에서는 표현할 수 없었던 부분을 보다 원작에 가까운 분위기로 완성하기 위해 여러가지 새로운 시도를 하고 있다. 「기동전사 건담 Ver 2.0」은 전작과 같이 1년 전의 전쟁에서의 아므로와 샤아의 전투를 그리고 있다. 건담의 콕피트의 시점에서 폴리곤의 적 모빌슈츠와 싸운다고 하는 전작의 시스템은 그대로 계승하는 동시에 완전 신작에 가까운 컨셉트로 제작되어 모든 것이 전작의 수준을 압도하고 있다.

전투 장면의 버전 업

「Ver 2.0」에서는 전투 장면이 큰 폭으로 파워 업되어 보다 다채로운 전투를 경험하게 될 것이다. 우선 각 스테이지 작전에 함대의 공략, 기지의 공략, 아군의 기체 호위 등이 추가된다. 유저들은 다양한 조건 아래에서 모빌슈츠의 전투를 즐길 수 있게 된다. 예를들어 대기권 돌입시에는 화이트 베이스를 호위해 싸우거나 지상 요새 공략을 테마로 한 아뎀과의 전투 등 원작의 에피소드에 미션의 성격을 추가한 게임이 완성되었다. 또 지형의 기상이나 높이의 개념이 추가됐다. 또한 공중에 있는 적을 향해 건조물 등에 올라타 싸울 수도 있으며 아군의 기체가 지원해 주는 스테이지도 있는데 이보다 더욱 놀랄 만한 것은 전투에서 미노프스키 단자에 의해 레이더의 효력을 상실시키는 스테이지가 생겨난 것이다. 미노프스키 단자는 건담의 세계에서는 빼놓을 수 없는 중요한 존재로 그 역할에 더 큰 비중이 할애된 셈이다. 걱정이 되었던 까다로운 조작감도 전작보다 훨씬 향상되었다고 하니 전투에 있어서의 불만 요소는 이것으로 어느정도 해소되었다고 할 수 있다.

모든 캐릭터의 음성을 들을 수 있다

전작에서는 나레이션과 일부 캐릭터의 음성만 들을 수 있었는데 이번Ver 2.0에서는 샤아와 라라 등 지온측 모든 캐릭터의 이름을 들을 수 있게 되었다. 전투 중에 샤아의 목소리를 들을 수 있다면 전투 분위기가 더 고조될 것은 확실하다.

등장 MS, MA, 전함이 39로 파워 업

각 스테이지의 작전이 다채로워짐에 따라 모빌슈츠 등의 메카닉의

다른 모빌슈츠에 타고 건담과 싸우고 싶다는 팬들의 바람이 드디어 결실을 맺었다

수도 28에서 39로 증가했다. 전투 중에 지원해 주는 건 캐논이나 짐, 전함의 건 공격 공모, 무사이, 중전차 마젤라 어택은 분리해 공격할 수 있으며 아덤 리더나 브라우 브로 등 매니어 취향의 것들도 등장한다. 또한 건 캐논, 짐 등 전작의 여러가지 사정으로 등장시키지 못했던 아군 모빌슈츠를 추가함에 따라 보다 원작에 가까운 분위기로 임무를 수행할 수 있게 되었다. 이와 동시에 새로운 적 모빌슈츠도 다수 등장되므로 게임성 있어서도 큰 변화를 보여줄 것이다.

경합할 수 있는 타임 어택 모드

새롭게 추가된 모드 중 하나는 타임 어택 모드. 이것으로 스테이지에서의 클리어 시간이나 격추 수를 친구와 경쟁할 수 있게 됐다. 스토리성을 따로 떼어 놓고 모빌슈츠 대 모빌슈츠로 싸울 수 있다는 점은 Ver 2.0의 새로운 이미지 연출이라고 할 수 있다.

건담과 대전하는 시온군 모드

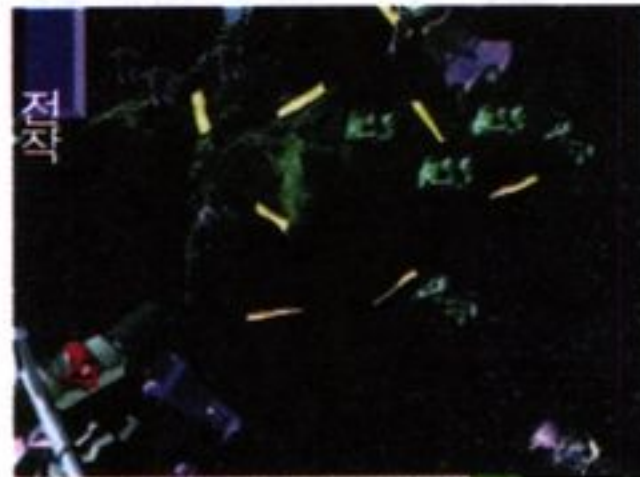
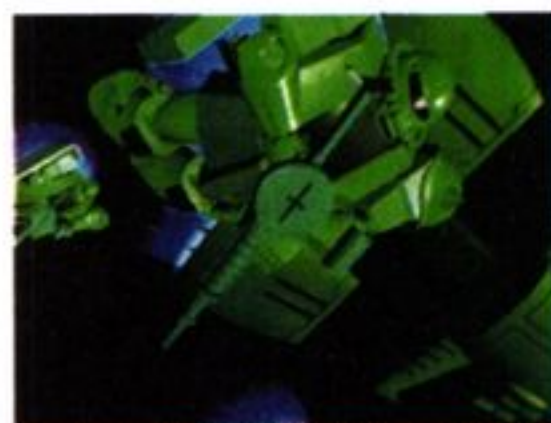
앞에 게재된 지온그와 겔그그의 사진은 아직 개발 중에 있는 게임 화면이지만 콕 피트 밖에 건담이 보이는 것. 바로 이것이 팬들이 바랬던 시온측 모빌슈츠에 탑승한 건담과 싸우는 시온군 모드이다. 건담에 탑승하고 나니 자크에도 탑승하고 싶다는 바람이 이루어진 셈이다. 자크의 콕 피트에서 보는 건담에는 특별한 박력이 있다. 스테이지 수는 미정이지만 자크만이 아니라 겔그그, 지온그도 선택할 수 있게 될 것이다. 기본적으로는 샤아 전용 모빌슈츠에 탑승하는 것이 가장 흥분된 전투로 이끌 것이며 상대가 건담이기 때문에 난이도가 높아질 수 있는 것이 자체적으로 조절되므로 플레이하기가 한결 쉬워졌다고 할 수 있다.

전작의 퀄리티를 능가하는 폴리곤 CG 무비

모빌슈츠를 폴리곤으로 묘사한 전작의 CG 무비는 원작의 세계를 그대로 재현한 신을 볼 때 모빌슈츠의 질감이 전달되어 감동을 느낄 수 있었다. 이러한 부분은 전작에서 호평을 받았던 부분이며 아이디어와 기술력 면에서도 혁신적이라 할 수 있었다. 이번 Ver 2.0에서는 이러한 전작의 장점만을 살려 모빌슈츠의 움직임에서 카메라 앵글, 배경까지 세세하게 묘사했으며 원작의 핵심이 되는 에피소드가 무비화되어 있기 때문에 무비의 시간이 전작보다 한시간이나 길어져 전작에서 아쉬움을 남겼던 부분이 완벽하게 보충되었다.

전작을 능가하는 시간과 내용

전작의 무비는 음성 면에서 BGM과 효과음만 있었다. 모빌슈츠의 매력을 전하는 것은 이것만으로도 충분하긴 했지만 조금 부족한 느낌을 받았었다. 하지만 이번 Ver 2.0에서는 캐릭터에 따라 대사가 들어간다.

또한 캐릭터에 대사가 들어가는 부분에는 캐릭터의 그래픽이 삽입되며 그것도 원작과 같이 원화상으로 3각도 커트 인될 예정이라고 한다. CG와 애니메이션의 융합을 테마로 한 새로운 영상 수법을 도입, 원작의 분위기를 손상시키지 않는 범위 내에서 새로운 타입의 영상을 창조해 낸 것이다. 현재 예상으로는 이벤트나 스토리를 더욱 재미있게 하기 위해 애니메이션과 똑같은 성우를 캐스팅해 리얼한 효과음으로 감동의 CG 무비를 계획하고 있다.

놀랄만큼 세밀한 움직임을 보이는 Ver.2.0의 무비

개발자의 정열이 새로운 건담을 창조

전작은 아이디어와 무비가 신선해서 원작의 맛을 살린 작품이라고 할 수 있으나 게임으로서는 확실히 불만족스러운 점이 있었다. 이런 불만적인 요소를 해소하기 위해서 새로운 아이디어가 필요하며 더욱 치밀한 폴리곤 묘사가 요구된다. 이번 Ver 2.0은 이런 취약점을 보완해 보다 원작에 가까운 무비와 확실한 게임성을 보여주기 위해 모든 것을 다시 새롭게 제작했다고 할 수 있다. 전작이 발매된 시점에서 6개월이 지난 지금, 단지 시간이 흘러 기동전사 건담 Ver 2.0이 생겨난 것이 아니다. 끝임없이 계속되는 아이디어 연구와 기술력 향상, 무엇보다도 PS 유저들의 바람이 반영되어 Ver 2.0이 탄생된 것이다.

최종적으로 CG와 애니메이션이 조합될 예정이다

미노프스키 단자란?

미노프스키 단자는 건담의 팬에게 있어서는 친숙한 용어라고 할 수 있다. 레이더에 의한 소적을 방해하는 단자로 건담 시리즈를 통해 등장해 Ver.2.0에서는 레이더가 그 성능을 발휘할 수 없게 되어 모빌슈츠끼리의 격투전이 생겨났다

그대는 믿는가, 창공을 누비는 드래곤의 전설을!

팬저 드래군 쯔바이

95년 3월, 새턴에 등장한 최초의 오리지널 3D슈팅 게임 「팬저 드래군」 발매이후 8개월이 지난 지금 드디어 그 후속작의 존재가 밝혀졌다. 부제로 붙어 있는 '쯔바이'는 독일어로써 그 뜻은 「Ⅱ」. 새롭게 추가된 시스템과 더욱 리얼하게 변한 그래픽을 지금 공개한다.

OPENING 국경부근의 지역에 하나의 생명체가 탄생했다. 타인과의 접촉을 싫어하는 드래곤과 소년의 성장을 중심으로 하나의 이야기가 시작된다. 주인공과의 만남으로 하늘을 날게 되는 드래곤. 그리고 신비적인 느낌을 주는 제국군의 문장과 평화로워 보이는 마을의 전경이 「팬저 드래군Ⅱ」의 오프닝을 장식한다

개발상황 15%, 이미 전작을 초월했다!!

화면안의 모든것이 3D CG 그래픽으로 그려진 오리지널 슈팅 게임 「팬저 드래군」이 참신하고 다양한 신요소를 추가해서 또다시 새턴에 돌아왔다. 주인공은 공성생물 브리터(사육자)로 14세의 소년이다. 그와 함께 변경의 땅에서 태어난 이단(異端)의 날개를 가진 생물 드래곤. 이 두 운명의 성장이 전편에 걸친 테마이다. 더욱이 게임내에서도 두명의 성장이 중요한 역할을 담당하고 있다.

드래곤의 유아기에는 아직 하늘을 날 수 없으므로 땅을 달리며 적을 공격. 그리고 성장해 감에 따라 격전지는 하늘로 바뀌게 된다. 단, 단순히 장소만 바뀌는 것이 아니라 성장단계별로 공격방법도 변하게 된다.

달리고 있는 모습을 옆에서… 이것만 보면 흡사 타조같다는 느낌이 들지도 모르겠다

드래곤과 함께 땅위를 달린다!

이번에는 새롭게 '지상 모드'가 설정되어 있다. 전작에서는 드래곤을 타고 처음부터 끝까지 계속 하늘을 무대로 싸웠지만 이번 '쯔바이'에서는 드래곤이 지면을 달리는 스테이지도 구성되어 있다. 앞에서 말했듯이 어린 드래곤은 하늘을 날 수 없다. 그러한 이유에서 초반은 지상모드에서부터 시작하게 되어 있는 것이다. 이번에 소개되는 사진들의 대다수가 그 지상 모드의 화면사진이다. 지상에서 위를 올려

멋있게 적에게 명중. 이번에도 전편과 마찬가지로 무기는 발칸과 호밍 레이저 2종류이다

전작에서는 계속 하늘만을 날아다녔다

다 보고 적을 공격하는 등의 새로운 약동감을 느낄 수 있는 지상모드의 사진을 잘 살펴보자.

전작이상의 시야영역

전작 에서도 L,R버튼을 이용해 시야를 바꾸는 것이 가능했지만 이번에는 그 시야 각도가 더욱 넓어졌다. 예를 들자면 머리위를 스쳐 지나가는 전함을 올려보면서 공격하거나 아래로 지나가는 전투기들을 내려보며 공격하는 등, 전작 이상의 현장감 넘치는 전투를 즐길 수 있다. 물론 전작에서 존재했던 시점으로 플레이하는 것도 가능. 여기에 상,하로의 시야가 넓어졌다는 점은 굉장한 연출이 아닐 수 없다.

3D의 시계범위가 대폭 파워 업!

화려한 3D CG공간을 360도 파노라마 감각으로 진행하는 시스템이 최대의 매력인 팬저 시리즈. 쯔바이에서 대폭 파워 업한 이 시스템에 대해서 자세히 설명하겠다. 사진에서도 보이듯이 오른쪽이 전작의 시야이며 왼쪽의 흡사 구체와도 같은 것이 이번의 시야이다. 즉, 상,하,좌,우로의 공격이 가능하며 그에 따라 적의 출연 패턴 등의 연출도 이제까지와 다른 박력으로 연출되는 것이다.

스토리성을 높인 성장 시스템

앞 페이지의 오프닝 영상을 보면 이번의 드래곤은 최초에 아기인 것을 알 수 있다. 이 드래곤이 주인공과 함께 성장해가는 것이 이번 스토리의 기본인데 여기서는 드래곤의 성장에 관해 이야기해 보겠다.

전작의 푸른 드래곤은 주인공과 만났을 때부터 성장한 상태였다

SNK SS에 이어 PS 참여!

SNK 양다리 작전에 유저 기대 크다!!

SNK가 새턴에 이어 플레이 스테이션도 참여 선언을 해 95년 한해 마감을 앞둔 게임 업계를 떠들썩하게 만들었다. 특히 이식작은 새턴에서와 마찬가지로 SNK 아케이드 최신작이며 추후 오리지널 소프트도 개발한다고 발표했다. 이로인해 차세대 게임계의 양대산맥인 SS와 PS 싸움은 새로운 양상을 띨 것으로 전망된다.

최초 SS에 참여 선언!!

SNK의 이름만 들어도 가슴이 울렁거리는 유저는 많을 것이다. 특히 아케이드 유저라면 SNK를 모를 일은 없으며 그것은 인기 캐릭터의 대부분을 바로 SNK가 꽉 잡고 있기 때문이다.

그런데 우리에게 충격을 준 게임계의 중요한 사건. 그것은 아케이드와 네오지오 게임만을 고집했던 SNK가 가정용 차세대 게임기인 세가 새턴(이하 SS)에 자사 타이틀의 참여와 기술제휴로 인한 오리지널 게임을 제작한다는 보도였다.

이 제휴는 SNK의 캐릭터와 하드웨어 중 인지도가 높은 세가 새턴의 만남으로 게임계의 정상을 고수한다는 의미가 크다는 평가가 있었다. 대부분 플레이 스테이션(이하 PS)과 새턴의 매니어로 양분화되어 있는 차세대 시장에는 커다란 뉴스가 아닐 수 없다.

최신 3작품 PS에 이식 발표

그런데 그런 발표가 나간 뒤 3개월도 지나지 않아 또다시 SNK가 PS에 자사의 최신 인기작을 이식한다고 발표하고 나섰다.

특히 캡콤의 차세대기 참여로 인해 PS와 SS의 유저들은 아케이드용 게임을 가정에서 즐길 수 있게 되었으며 소프트 선택의 폭도 넓어지는 계기가 되었다. 캡콤과 마찬가지로 SNK는 어느 한쪽의 하드에만 편중하지 않는 작전을 편 것이다.

더 킹 오브 더 화이터즈 '95

「더 킹 오브 더 화이터즈 '95」. SNK 전 캐릭터가 모인 환상의 배틀

화이터즈 스워즈

「화이터즈 스워즈」. 사무라이시리즈 최신작. 새로운 조작이 신선하다

이번 발표에서는 「더 킹 오브 더 화이터즈 '95」, 「화이터즈 스워즈」, 「리얼 바우트 아랑전설」의 최신 3작품을 96년 봄을 타게트로 순차적으로 발매한다고 했다. SNK는 아래 3타이틀 외에 3D그래픽 특성을 살린 게임 발매도 예정하고 있다. SNK의 차세대기 참여는 캡콤이 작년 가을에 발표한 'TRY' 전략과 흡사한데 캡콤이 기존의 게임기 및 차세대 게임기에 두루 컨버전한다면 SNK는 현재 유저들에게 어필하는 SS, PS만 참가한다는 것이 다르다고 할 수 있다.

아케이드에서 확고한 위치를 굳힌 두개사의 차세대 전략이 아케이드에 이어 가정용에서도 빛을 발할 날을 기대하고 있다.

리얼 바우트 아랑전설

「리얼 바우트 아랑전설」. 게임매장에 나온지 얼마 안된 이 작품도 이식 결정하였다

챔프노트

게임 안에 다음 작품의 예고편이 영상으로 등장!

캡콤이 게임 소프트 안에 자사의 다른 게임의 예고편을 넣는 새로운 수법을 시도했다. 이것은 작년 12월 20일에 발매된 「스트리트 화이터 ZERO」를 보면 알 수 있듯이 모드 셀렉트 화면 하단부에 「GAME INFORMATION」이란 항목이 추가되어 있다. 이 항목을 선택하면 현재 발매 중인 게임이나 발매 예정 게임의 예고편이 소개된다. 스트리트 화이터 ZERO에 들어 있는 예고편은 「스트리트 화이터 무비」와 「바이오 하자드2」.

상품타기 특별 앙케이트

1. 700-9661을 들어보신 적이 있습니까?
   예(　　) 아니오(　　)
2. 700-9661의 게임음악이 마음에 드십니까?
   예(　　) 아니오(　　)
3. 700-9661은 일주일에 두번 내용이 바뀌는 것을 알고계십니까?
   예(　　) 아니오(　　)
4. 9661의 최마빡을 알고 계십니까?
   예(　　) 아니오(　　)
5. 9661에서 「신작코너」가 제일 마음에든다.
   예(　　) 아니오(　　)
6. 9661에서 「금단의 비법」이 제일 마음에 든다.
   예(　　) 아니오(　　)
7. 9661에서 「게임 순위」가 제일 마음에 든다.
   예(　　) 아니오(　　)
8. 9661에서 「아케이드 초특급 정보」가 가장 마음에 든다.
   예(　　) 아니오(　　)
9. 9661 정보 가운데 「알뜰 구매 시장」을 가장 많이 이용한다.
   예(　　) 아니오(　　)
10. 9661정보 가운데 「긴급 뉴스」가 마음에 든다.
   예(　　) 아니오(　　)

응모요령 : 옆의 앙케이트를 오려서 관제엽서에 붙여 보내주세요.
보내실 곳 : 서울시 청파동 윤민빌딩 2층 203호
마　감 : 96년 1월 15일까지
상　품 : 1등 1명 최신 새턴 1대 새턴용 게임 소프트 2개.
2등 3명 IBM-PC게임 디스켓 각 한개.
3등 10명 (주)제우 미디어 발행 네모네모 로직 단행본 각 1권씩.
발　표 : 96년 2월 5일 발행되는 게임 챔프 3월호

왼쪽의 상품타기 앙케이트는
700-9661안에서도 들을 수 있습니다.

게임 퀴즈 + IBM-PC게임 = 700-9981

50원/30초　불건전 정보 신고　080-023-0113

게임 탐험대의 크로스 리뷰

1년이란 세월은 길게 느껴지지만 벌써 96년의 해가 밝았습니다. 물론 새로운 소원과 새로운 희망들이 이루어지길 바랍니다. 그리고 중대한 발표! 이번 신년을 맞이하여 탐험대의 대원들이 대폭 충원 됐습니다. 앞으로도 많은 기대와 성원을 부탁드립니다.

고바위

유독 겨울을 싫어하는 고바위. 왜? 그것은 … 남들이 다 좋아하는 그날이 왜 싫은 것일까? 답은 바로 가슴이 따뜻한 사람과 만날 수가 없기 때문이다. '으윽! 연말은 정말 싫어~~!!'

손수달

우와! 드디어 손수달의 계절은 다가오고.. 현주달과 기쁜 마음으로 강원도 산골짜기 스키장으로 몰래 도망가려 하는데 어디에선가 들리는 송백정의 목소리.. '마감이나 빨리 해!'

전조

"우왕~ 96년에는 1월부터 굉장한 소프트들이 많이 나온다! 신난다.!" 하지만... 전조는 하나도 기쁘지 않았다. 왜냐하면 겨울은 춥기 때문이다. 썰렁~ (전조는 추위를 싫어함)

김또깡

마음만 먹으면 뭐든지 할 수 있다고 생각한 또깡은 크나큰 야망을 가지게 됐다. 96년도를 맞이하여 인생의 전환점이 될 만한 일을 만들겠어!. 또깡에게 있어 인생의 전환점이란 무엇일까? 혹시나 작디작을 지도

송백정

송백정은 새해를 맞아 더 나아진 챔프를 만들기위해 3명의 햇병아리 기자들에게 혹독한 트레이닝을 구상하는데... (다음호에 계속)

허우적

어무래도 나는 96년 초부터 사무실에서 보내야만 할 것같은 무서운 예감이 이러다간 나의 화려한 청춘을 끝내야 할 것같은데 올해는 반드시 김또깡과 이인분을 짬뽕한 것같은 멋진 남자를 만나고 말꺼야!!!

이인분

눈내리는 게임챔프에 겨울은 왔건만 떠나간 취재부엔 아키라만 슬피우네. 제프리, 사라 돌아가는 스테이지마다 목놓아 기뻐웃는 대답없는 메독자여! 돌아와요! 게임챔프! 그리운 내 10단 콤보여!

박쥐연

부푼 가슴을 안고 게임챔프에 입사한 지도 어언 3달, 아직도 입사 첫날의 허탈함을 잊을 수가 없다. 스포츠형 몸매를 자랑하는 킹카가 있다는 소문에 귀가 솔깃해진 박쥐, 운명적인 만남을 기대한 그녀 앞에 나타난 인물은 바로 이인분이었다.

세가 랠리 챔피언 쉽

제작사 : 세가
발매일 : 95년 12월 29일
가 격 : 5,800엔
장 르 : 레이스
기 종 : SS

데이토나 USA에 이은 또 하나의 걸작 레이스 게임이 새턴에 당당 이식! 최근들어 새턴의 이식도는 지금까지와 비교해서 최고조에 달하고 있는 것같다. 버철 화이터2, 버철 캅 등등... 이번의 이식 역시 완벽! 누구나가 부담없이 즐길만한 레이싱 게임임에 틀림없다.

세가에서는 데이토나 말고도 또다른 혁신적인 레이싱 게임을 만들어 냈다. 그 이름 세가랠리 챔피언 쉽. 이 게임은 처음 아케이드용으로 등장해 레이싱 게임을 즐기는 유저로 하여금 꾸준한 사랑을 받아 왔다. 그리고 이 게임이 드디어 새턴으로 이식되어 발매가 된 것이다. 초반 스테이지에서 흩날리는 모래들과 눈앞에 펼쳐지는 배경은 거의 완벽 이식이라고 할 수 있다.

8

최신 버전으로 아케이드에서 느낄 수 있는 스릴감을 완벽하게 즐길 수 있다. 레이싱에 관심이 있는 사람이라면 랜티어 스트라토스를 타고 질주하고 싶다는 기분이 들 것이다. 어쨌든 레이싱 게임은 정말 좋아~

박진감 넘치는 레이싱. 초급 사막 코스부터 상급 산악코스로 올라갈수록 넘치는 스릴. 주변의 동물들과도 언제 부딪힐 지 모르는 조마조마함. 정말 손에 땀을 쥐게한다. 자신의 기록이 보존된다는 것도 또 하나의 재미일 것이다. 자 이제 세리카와 델타 두 종류 차 중에서 나에게 맞는 차를 선택하여 출발.

쿼바디스	드래곤 퀘스트 VI	테일즈 오브 환타지아	웨트랜드	리지 레이서 레볼루션
제작사 : 그렘스 발매일 : 95년 12월 21일 가 격 : 6,800엔 장 르 : 시뮬레이션 기 종 : SS	제작사 : 에닉스 발매일 : 95년 12월 9일 가 격 : 11,400엔 장 르 : RPG 기 종 : SFC	제작사 : 남코 발매일 : 95년 12월 15일 가 격 : 10,800엔 장 르 : RPG 기 종 : SFC	제작사 : 뉴월드 컴퓨팅 발매일 : 95년 12월 1일 가 격 : 45,000원 장 르 : 액션 기 종 : IBM PC	제작사 : 남코 발매일 : 95년 12월 3일 가 격 : 5,800엔 장 르 : 레이스 기 종 : PS
12월은 새턴의 풍년. 상당히 다양한 장르의 게임이 발매되는데 개인적으로 가장 해보고 싶은 게임이라면 버철 화이터2. 하지만 이미 샀기 때문에 현재로는 이 게임이다. 리얼타임으로 펼쳐지는 시뮬레이션 전투, 친구들간의 이념 차이로 인해 벌어지는 휴먼 드라마. 과연 최고의 해피엔딩을 볼 수 있을런지… 7	에닉스하면 드래곤 퀘스트. 화이널 환타지와는 또 다른 느낌의 RPG로 이미 중견 매니어들이라면 모를 리 없는 주목 작품이다. SFC로 최초 등장한 드래곤 퀘스트V는 화이널 환타지IV와 비교되어 상당한 질타를 받았었는데 이번에는 어떨지 자못 궁금하기 그지없다. 6	귀엽고 작은, 그리고 아름다운 캐릭터들이 악에 맞써 싸우는 독특하고도 방대한 용량을 자랑하는 RPG. 이 게임에서 내가 가장 마음에 드는 부분은 게임 자체보다는 캐릭터 일러스트에 있다. 오오~ 여신님의 RPG게임이 등장한 듯한 느낌이… 7	때는 미래. 살아남기 위해, 정의를 위해서 고속의 질주감과 함께 화끈한 액션을 즐길 수 있는 게임이란 바로 웨트랜드를 말하는 것이 아닐까 생각된다. 어찌보면 슈팅성이 강한 게임이지만 그 무슨 상관있으랴! 재밌으면 그만이지. 6	리지의 강력 파워 업판! 보다 화려해진 코스와 차체가 뒤집힐 듯한 드리프트 감각. 더욱이 통신대전의 즐거움까지… 플레이 스테이션 유저들은 눈물을 흘리지 않을 수가 없을 것이다. 더더욱 전작의 열광적 팬이라면 기뻐서 날뛸지도!? 8
새턴으로 본격 시뮬레이션 RPG가 등장했다. 오프닝과 엔딩 모두가 애니메이션으로 처리되어 있고 중간중간에도 애니메이션 비주얼이 들어가 있어 게임의 재미를 한층 돋구어 준다. 이 게임은 회화를 중심으로 이야기가 진행되기 때문에 일본어를 모르는 유저에게는 조금 어려울 지도… 8	식을 줄 모르는 드래곤 퀘스트 시리즈의 열기. 드디어 고뇌끝에 드래곤 퀘스트VI가 발매되었다. 이 게임은 전작에선 없었던 신 시스템인 회상하기가 등장해 또다른 재미는 느끼게 해 준다. 어쨌든 이번 겨울방학은 드래곤 퀘스트의 열기로 또다시 화끈해 지겠군… 9	남코에서 드디어 RPG를 등장시켰다. 그것도 대용량인 48M. 이 엄청난 용량으로 등장한 테일즈 오브 환타지아는 매력적인 캐릭터가 다수 출현하고 환상적인 마법들이 눈길을 끈다. 과연 이 게임으로 인해 슈퍼컴보이의 전성기가 다시 돌아올 수 있을까? 8	뉴월드 컴퓨팅에서 등장한 액션에 슈팅을 가미한 게임. 화면을 보면 마치 사이베리아와 흡사하지만 사운드와 그래픽면에서 확실하게 차이를 느낄 수 있다. IBM 게임을 좋아하는 유저라면 한번 즐겨봐도 괜찮을 듯한 게임이다. 7	플레이 스테이션의 또다른 재미가 탄생했다. 이 리지 레이서 레볼루션은 리지레이서의 후속작으로 전편보다 더욱 그래픽에 대해 신경을 많이 쓴 듯하다. 사운드는 전편과 다름없이 신나고 경쾌하게 구성되어 있고 마찬가지로 게임 CD를 빼고 다른 음악CD를 넣어 음악을 즐길 수도 있다. 8
광대한 우주를 무대로 한 시뮬레이션 RPG. 매혹적인 시츄에이션을 통해 매 전투와 시나리오를 진행시키며 게임을 진행시켜나가는 구성으로 이루어져 있다. 지능지수에 문제가 있는 나로서는 도무지 어려워 보이는데… 그래도 하면 할수록 매력을 느끼는 게임이다. 6	기다리고 기다렸던 드래곤 퀘스트가 발매됐다. 그동안 RPG에 그다지 큰 매력을 느끼지 못했던 유저들은 이번 드래곤 퀘스트VI를 통해 RPG의 진수를 맛볼 수 있을 것이다. 스토리와 시스템이 완벽히 융합된 상상만해도 굉장한 스케일의 게임이 우리에게 다가왔다. 8	48M라는 대용량을 자랑하는 이 소프트는 오프닝에서 주제가를 BGM으로 사용하거나 바람 소리나 새소리 등 이야기의 분위기를 고조시키는 요소가 듬뿍 첨가되어 있다. 7	한 장르에만 국한되지 않고 두 장르를 복합한, 즉 어드벤쳐와 슈팅 장르에 걸친 환타스틱한 느낌의 게임. 화려한 그래픽이 게이머에게 게임의 즐거움을 한층 더 느끼게 해줄 것이다. 5	플레이 스테이션용 「리지 레이서」와 아케이드용 「리지 레이서2」를 더한 새로운 요소를 첨가한 소프트로 고속으로 질주하는 스릴감을 맛볼 수 있다. 스피드를 즐기는 나로서는 이런 레이싱 게임을 가장 좋아하지만 다른 이들은 어떨지 모르겠다. 8
우주를 배경으로 적 함대와 전투를 벌이는 실로 스케일 큰 게임 쿼바디스. 우선은 함대의 진형을 결정하고 우주선의 종류를 결정한 후 함장을 결정하면 전투에 돌입하게 된다. 스토리 역시 주인공 허루를 중심으로 친구와 상사 그리고 부하와 적들과의 이야기가 드라마틱하게 펼쳐진다. 8	이번 VI는 「발견」이 테마라고 할 수 있으며 IV나 V와는 비교할 수 없는 고도의 자유도를 만끽할 수 있을 것이다. 여러가지 사건과 부딪히면서 자신만의 독특한 게임방식으로 비밀을 파헤쳐 가는 시스템이나 파티의 육성, 그밖에 전직 등에서는 확실히 드래퀘 시리즈가 RPG의 변함없는 대마왕임을 실감케 할 것이다. 8	말괄량이 아체를 드디어 만나게 되는가! 앙증맞은 마법과 치유술의 연출 효과는 아무래도 이 게임의 흥미를 높여주고 있다. 트랙터 빔으로 몬스터들을 땅에 곤두박질 시키는가 하면 민트의 치유술에는 망치가 등장하고 적을 얼려 버리고 무수한 미사일이 발사되는 등 정말로 아기자기함이 절로 느껴진다. 7	어드벤쳐와 슈팅이 결합된 게임으로 최근의 복합 장르게임의 추세에 맞춘 웨트랜드. 마우스와 조이스틱만으로도 편하게 즐길 수 있는 슈팅으로서의 통쾌함을 맛볼 수 있다. 화려하게 랜더링된 그래픽과 주인공의 독특한 목소리가 게이머를 환상의 도가니로 몰고 갈 것이다. 7	1년전 PS본체와 동시 발매돼 대히트를 기록한 「리지 레이서」. PS의 공로자라고 할 수 있는 이 게임이 혁신적으로 개량되어 재등장! 뭐니뭐니 해도 「리지」의 가장 큰 매력이라고 한다면 백미러로 보이는 폴리곤 영상을 들 수 있다. 특히 기복이 심한 코스를 200K/h가 넘는 속력으로 달릴 때의 짜릿한 전율과 상쾌한 조작감은 가정용 레이스 게임의 최고봉이라고 할 만하다. 8

TOP GAME RANKING

■ 조사기간 : 1995년 12월 5일~1996년 1월 4일
■ 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
■ 외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

슈퍼컴보이 TOP 10

1 드래곤 퀘스트Ⅵ[NEW]
롤플레잉
에닉스
11,400엔
32M

2 로맨싱 사가3[→]
롤플레잉
스퀘어
11,400엔
32M

3 성검전설3[↘]
롤플레잉/스퀘어/11,400엔/32M

4 요시 아일랜드[↘]
액션/닌텐도/9,800엔/24M

5 택틱스 오거[↘]
네오RPG/퀘스트/11,400엔/24M

6 떠돌이 시렌[NEW]
롤플레잉/춘소프트/11,800엔/32M

7 테일즈 오브 환타지아[NEW]
롤플레잉/남코/11,800엔/48M

8 슈퍼 동키콩2[↘]
액션/닌텐도/9,800엔/32M

9 천지창조[↘]
롤플레잉/에닉스/11,800엔/32M

10 미스틱 아크[→]
롤플레잉/에닉스/11,800엔/32M

새턴 TOP 10

1 버철 화이터2[→]
격투액션
세가
6,800엔

2 세가랠리 챔피언 쉽[NEW]
레이스
세가
5,800엔

3 버철 캅[↘]
건 슈팅/세가/7,800엔

4 퀴바디스[NEW]
시뮬레이션/그람스/6,800엔

5 북두의 권[NEW]
어드벤쳐/반프레스토/5,800엔

6 진 여신전생 데빌사마나[NEW]
롤플레잉/아트라스/6,800엔

7 X-MAN[NEW]
격투액션/캡콤/5,800엔

8 윙 암즈[↘]
슈팅/세가/5,800엔

9 투신전S[↘]
격투액션/타카라/6,800엔

10 메탈 화이터 미쿠[↘]
어드벤쳐/세가/5,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1 키릭 더 블러드2[NEW]
슈팅
SCE
5,800엔

2 투신전2[NEW]
격투액션
타카라
5,800엔

3 리지 레이서 레볼루션[NEW]
레이스/남코/5,800엔

4 리버시온[NEW]
대전슈팅/테크노 소프트/5,800엔

5 두근두근 메모리얼[↘]
시뮬레이션/코나미/6,800엔

6 비욘드 더 비욘드[NEW]
롤플레잉/SCE/5,800엔

7 후지마루 지옥변[↘]
롤플레잉/SCE/5,800엔

8 해저 대전쟁[↘]
슈팅/데이타 이스트/5,800엔

9 카르니지 하트[NEW]
시뮬레이션/아트딩크/6,800엔

10 아르남의 송곳니[NEW]
어드벤쳐/라이트 스텝/3,980엔

기대 소프트 TOP 10

1 슈퍼 마리오 RPG
SFC
롤플레잉
닌텐도.스퀘어
9,800엔
96년 3월 9일

2 킹 오브 화이터즈 '95
SS
격투액션
SNK
가격 미정
96년 3월 예정

3 프론트미션 건해저드
SFC
액션RPG
스퀘어
11,400엔
96년 2월 23일

4 바하무트 라군
SFC
시뮬RPG
스퀘어
11,400엔
96년 2월 9일

5 뱀파이어 헌터
SS
격투액션
캡콤
6,800엔
96년 2월 예정

6 철권
PS/격투액션/남코/가격 미정/96년 3월 예정

7 아루남의 송곳니
SFC/어드벤처/라이트스탭/가격 미정/발매일 미정

8 아크 더 래드2
PS/롤플레잉/소니/가격 미정/발매일 미정

9 리얼 바우트 아랑전설
NEOGEO/격투액션/SNK/가격 미정/96년 1월 13일

10 둠
SFC/건 슈팅/이메지니어/12,800엔/96년 3월 예정

아케이드 TOP 5

1 버철 화이터2[→]
격투액션
세가

2 화이터즈 스워즈[↗]
격투액션
SNK

3 버철 캅[NEW]
건 슈팅/세가

4 철권2[↘]
격투액션/남코

5 킹 오브 화이터즈 '95[↘]
격투액션/SNK

미국 게임 TOP 5

1 버철 화이터2[↗]
아케이드
격투액션
세가

2 요시 아일랜드[↘]
슈퍼NES
액션
닌텐도

3 스트리트 화이터[↗]
아케이드/격투액션/캡콤

4 슈퍼 동키콩 컨트리[↘]
슈퍼NES/액션/닌텐도

5 모탈 컴배트2[↘]
제네시스/격투액션/어클레임

일본 게임 TOP 5

1 드래곤 퀘스트VI[NEW]
SFC
RPG
에닉스
11,400엔

2 버철 화이터2[NEW]
SS
격투액션
세가
6,800엔

3 비욘드 더 비욘드[↘]
PS/롤플레잉/SCE/5,800엔

4 로맨싱 사가3[→]
SFC/롤플레잉/스퀘어/11,400엔

5 성검전설3[→]
SFC/롤플레잉/스퀘어/11,400엔

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와, IBM PC 게임 인기 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※1월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.

게임의 첨단 산업 인식 전환과 정책 완화의 교감 이뤘던 95년

챔프는 다사다난했던 1995년의 게임계를 마무리하고 1996년의 새해를 맞이하여 95년에 게임계를 뒤흔들고 게이머들을 깜짝 놀라게 했던 국내외 10대 뉴스를 모아 정리해 본다. 또한 주요 하드웨어와 소프트웨어의 95년도 동향 등을 조사해 발표하고 최근 붐을 이루고 있는 게임 개발에 대해 궁금해 하고 있는 게이머들을 위해 국내의 게임교육 관련 단체를 찾아 소개한다.

이제 결코 짧다고는 말할 수 없는 게임계의 역사에 있어서 현재까지 몇번인가의 결정적인 전환점이 된 해가 존재하고 있다. 예를들면 「스페이스 인베이더」가 사회 현상이 됐던 1978년. 또 PC게임으로 「삼국지」가 대히트하고, 패밀리로의 「젤다」, 「드래퀘」가 처음 등장한 1986년. 이때와 마찬가지로 1995년은 틀림없이 후세에 "전환점"으로 불려질 한해가 될 것이다.

1995년은 94년 말에 등장한 「세가 새턴」과 「플레이 스테이션」이라는 "차세대 게임 머신"이 대활약한 1년으로 기억될 것이다. 가정용 게임기의 스탠다드기로 정착되고 제1단계로 100만대를 돌파한 이 2종류의 게임기가 앞으로 발매될 「닌텐도64」와 함께 게임 시장에서 격렬한 경쟁이 펼쳐질 것은 의심할 여지가 없는 것이다.

게다가 1995년은 누구나가 차세대 게임 머신의 선두 기종이라고 확신함에도 불구하고 지금까지 누구도 그 전모를 알지 못했던 「닌텐도64」가 드디어 일반에 공개됐던 해이다. 1996년의 발매 전에 조금 전모가 밝혀진 그 성능은 게임 업계 전체에 충격을 던져 주고 있다.

PC게임의 세계로 눈을 돌려보면 "WINDOWS 95"가 발매된 것은 지금부터 PC게임 업계에 있어서 정말로 중요한 의미를 갖는 대사건이었다. PC 그 자체의 흐름을 크게 바꾼 이 신OS는 지금까지의 WINDOWS에서는 불가능했던 고속 화면 처리가 가능하기 때문에 PC게임에도 많은 영향을 주기 시작했다. 또 대형 게임 메이커가 속속 WINDOWS 95로의 참가를 표명하고 있기 때문에 가정용 게임기나 아케이드 게임기기까지 포함한 게임 업계 전체에 있어서 WINDOWS 95가 거대한 태풍의 눈으로 주목받을 듯한 예감이 든다.

이처럼 1995년이라는 한해는 지금까지의 게임 사상 드물었을 정도로 풍부한 화제가 가득했다. 과거를 돌아보는 것은 미래를 알 수 있는 힘이 되는 것이다. 격동의 1995년을 되돌아 보는 것은 다가올 1996년을 예측할 수 있기 때문에 중요한 의미를 가지고 있는 것이다. 여기에서는 1995년에 일어났던 게임 업계를 대표하는 국내외 사건을 정리해 보고 앞으로의 게임 업계가 나아갈 방향을 생각해 본다.

챔프가 선정한 국내외 게임계 10대 뉴스

(국내 **게임계 10대 뉴스**)

1. 정부 게임산업 적극 육성키로
2. 사전 심의제 폐지 등 음비법 개정
3. 삼성새턴 국내 정식 발매
4. 대기업, 플레이 스테이션 국내 판권 경쟁 치열
5. 대기업 불법 복제 S/W 단속 강화
6. LG전자, M2 지분 참가
7. 16비트기 액션 게임 인기 지속
8. 아케이드 격투게임에 한국 캐릭터 속속 등장
9. 새로운 게임센터 문화 정착
10. 국내 기술로 차세대 소프트 개발 시동

1. 정부 게임산업 적극 육성키로

정부는 95년 7월 12일 「컴퓨터 게임산업 발전 계획」을 발표, 계획에 따르면 컴퓨터 게임 분야의 각종 규제를 완화하기 위해 각 행정 관청으로 나뉘어져 있는 심의 절차를 정보통신부로 일원화해 모든 영상물 컴퓨터 프로그램의 윤리성을 정통부에서 일괄 심의토록 했다. 한편 문체부, 통상산업부, 정통부로 세분화된 발전 청사진을 제시하기도 했다.

2. 사전 심의제 폐지 등 음비법 개정

문화체육부는 95년 11월 14일 오랜 숙원이었던 「음반 및 비디오물에 관한 법률(음비법)」의 개정안을 95년 11월 정기국회에서 통과시켰다. 이에 따라 96년 7월부터는 음반의 사전 심의제가 폐지되고 컴퓨터 프로그램 중 게임, 오락물 등은 '음비법'에 입각해 법적 적용을 받게 되어 이를 제작하는 업체는 문체부에 등록해야 한다. 또 새영상물의 제작이나 유통을 할 때에는 공연윤리위원회의 심의를 받아야 한다.

3. 삼성 새턴 국내 정식 발매

94년 11월 일본에서 발매된 세가사의 32비트 차세대 게임기 새턴이 95년 11월 삼성전자를 통해 국

내에 정식 발매됐다. 지난 89년 세가사와 8비트, 16비트 게임기의 한국 내 독점 제조 및 판매 계약을 체결한 삼성전자가 여러가지 이유로 발매를 연기해 오던 새턴을 정식으로 발매함에 따라 그동안 LG전자의 3DO만이 외롭게 고군분투하던 국내 차세대 게임 시장에 새로운 활력을 불러 넣고 있다.

4. 대기업, 플레이 스테이션 국내 판권 경쟁 치열

1995년은 소니의 32비트 차세대 게임기 플레이 스테이션의 국내 판권을 따내기 위한 대기업들의 경쟁이 치열했던 한 해였다.

일본에서 발매 6개월만에 100만대 판매를 기록한 플레이 스테이션의 소니와 독점 라이센스 계약을 맺으려는 기업은 대우전자를 비롯해 나산실업, SKC, 코오롱 정보통신 등 여러 회사였으나 아직도 소니측에서 확정을 짓지 못한 상태이고 국내의 몇개 기업이 또 다시 가세해 판권 경쟁을 더욱 치열해 질 전망이다.

5. 대기업 불법 복제 S/W 단속 강화

현대전자와 삼성전자, LG전자 등 국내 가정용 게임기 메이커들은 국내 게임시장의 고질적인 병폐인 불법 소프트웨어를 추방하기 위해 용산전자 상가에서 대규모 캠페인을 벌이는 등 불법 복제물을 뿌리뽑기 위해 노력했던 한해 였다.

6. LG전자, M2 지분 참가

LG전자는 96년중 발매될 64비트기 'M2'의 지분을 일본의 파나소닉과 소프트 하우스, LG전자가 각각 나눠갖고 다른 차세대기들과의 하드웨어나 소프트웨어 경쟁에 공동으로 대처해 나가기로 했다.

7. 16비트 대작 소프트 속속 출시

32비트 차세대 게임기의 출현으로 16비트 소프트 개발이 주춤한 상태를 보였으나 95년도에는 대작이 많이 발표되 인기를 지속시켰다.

현대전자 등에서 수입한 닌텐도의 「요시 아일랜드」와 「슈퍼 동키콩 2」 등의 액션 게임이 16비트기의 인기 명맥을 그나마 유지하고 있는 것이다.

8. ARC 격투 게임에 한국 캐릭터 속속 등장

95년은 아케이드 게임계에 한국 캐릭터의 등장이 두드러졌던 한 해였다.

남코의 「철권2」에서는 '백두산'이라는 한국 캐릭터를 등장시켰으며 SNK는 김갑환 씨에 이어 「화이터즈 스워즈」에 김웅재 캐릭터를 채택하기도 했다. 또 국내에 아직 발매되지는 않았지만 남코의 「소울 에지」에도 '성미나'라는 여성 캐릭터가 등장한다.

9. 새로운 게임센터 문화 정착 중

최근 멀티미디어 기기를 이용한 어뮤즈먼트 산업이 붐을 이루기 시작하면서 국내에도 기존의 좁고 지저분한 이미지의 오락실과는 색다르게 오락실이 대형화, 고급화, 체인화되어 가고 있다.

LG전자의 '3DO 프라자', 동성조이컴의 '원더파크', 빅에이의 '네오지오 랜드' 현대전자의 '조이뱅크' 삼성전자의 '테마파크'와 대농의 가상 현실 체험관 설립이 그것이다.

10. 국내 기술로 차세대 소프트 개발 시동

삼성전자의 SgSg회원사인 하이콤과 열림 기획이 국내 개발사로서는 최초로 새턴용 소프트웨어 개발을 위해 세가사의 새턴 개발 툴을 연구 분석했다. 이들 업체는 96년초 부터 간단한 퍼즐 게임 등을 제작해 보고 개발 가능성을 시험해 본 후 본격적으로 개발에 뛰어들 전망이다.

한편 플레이 스테이션 소프트웨어도 일본 타이토 출신의 재미교포 개발자에 의해 아마게돈용 게임으로 제작 중에 있다.

(국외 게임계 10대 뉴스)

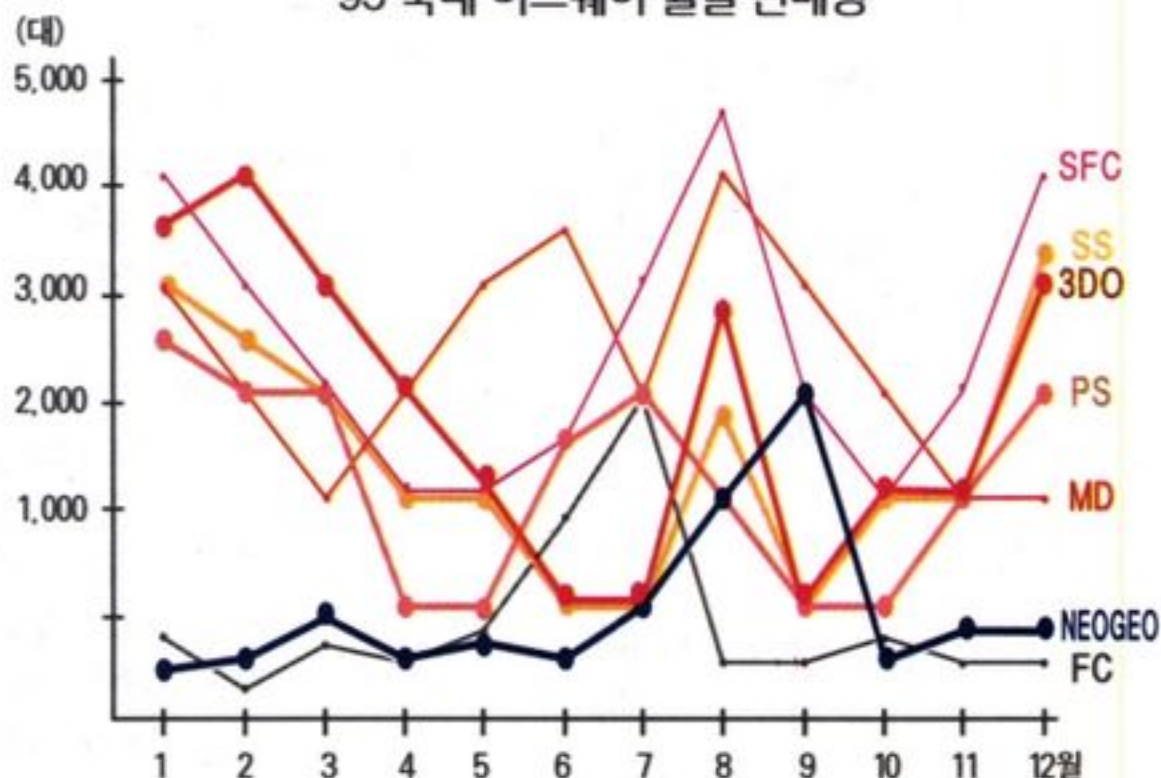
1. 닌텐도64, 1996년 4월 21일 발매
2. 세가와 SNK가 크로스 라이센스 계약 체결
3. SNK, 최신작 이번에는 PS에 등장
4. SS, PS 발매 6개월만에 100만대 돌파
5. 3D 휴대용 게임 머신 「버철보이」 등장
6. "WINDOWS 95" 영어판에 이어 일본어판 등장
7. 시들지 않는 SFC의 대작 소프트
8. SFC 세계 최초로 위성 데이터 방송 개시
9. PC통신 보급으로 인터넷 화제
10. 소프트뱅크와 마이크로 소프트 합작 게임뱅크 설립

국내 게임산업의 현주소

1990년대 초 광 과민성 발작 증세에 대한 사회 여론이 들끓어 국내 게임 산업의 발전은 결정적인 타격을 받는 등 순탄하지만은 않은 산업 중의 하나로 손꼽혔다.

한편 국내 게임 산업은 크게 아케이드, 비디오 게임, IBM PC게임으로 나뉘며 아케이드는 오락실을 비롯해 대형 테마파크 등의 놀이 시설까지 구분되며 비디오 게임은 차세대기인 새턴과 플레이 스테이션을 비롯하여 8비트 패밀리 게임기까지, IBM PC게임은 퍼스널 컴퓨터를 사용하는 FD, CD용 게임으로 크게 나눌 수 있다. 특히 일본어 심의 제도가 확정되기전까지는 비디오 게임이 PC게임보다 인지도가 단연 높았으나 이후 6:4 정도로 IBM PC게임 산업이 성황을 이루었고 아케이드는 꾸준한 상승세를 유지해 왔다.

'95 게임계 월별 주요 사건

년 월	사 건
1994. 11	○ 세가 새턴 발매 ○ SS 동시발매 소프트 「버철 화이터」로 인기 집중
1994. 12	○ 플레이 스테이션 발매 ○ PS 동시발매 소프트 「리지 레이서」가 주목 받음 ○ PC-FX 발매 ○ 「버철 화이터2」가 아케이드에 등장
1995. 1	○ PS 오리지널 대전 격투 게임 「투신전」 발매
1995. 2	○ 차세대기의 타이틀 부족으로 한동안 소강 상태
1995. 3	○ 호화 스탭진이 결집한 대작 RPG 「크로노 트리거」(SFC) 발매 ○ 아케이드 게임 「철권」이 PS로 이식
1995. 4	○ 슈퍼컴보이 위성 데이터 방송 개시 ○ 3DO 오리지널 호러 AVG 「D의 식탁」 발매
1995. 5	○ SS, PS의 하드웨어 출하 대수 100만대 잇달아 돌파 ○ 3DO용 M2 액셀레이터 최초 공개
1995. 6	○ SS 가격 34,800엔으로 인하 ○ 「기동전사 건담」, 「아크 더 래드」의 발매로 PS 인기 급상승
1995. 7	○ PS 가격 29,800엔으로 인하 ○ 「리그로드 사가」를 시작으로 새턴 RPG 3작품 연속 발매
1995. 8	○ 버철보이 발매 ○ 「요시 아일랜드」를 필두로 SFC 대작 소프트의 대공세 시작
1995. 9	○ 세가와 SNK가 크로스 라이센스 계약 발표 ○ 스퀘어의 인기 RPG시리즈 최신작 「성검전설3」 발매
1995. 10	○ SFC유저의 기대작 시뮬RPG 「택틱스 오거」 발매 ○ 팬들의 주목을 받고 있던 PS용 「두근두근 메모리얼」 발매 ○ 세가가 새턴의 인터네트 대응을 발표
1995. 11	○ 닌텐도64 최초 공개 ○ PS 오픈 가격화 발표 ○ 스퀘어의 대작 RPG시리즈 「로맨싱 사가3」 발매
1995. 12	○ 새턴 유저들의 화제작 「버철 화이터2」 발매 ○ SFC 대작 RPG 「드래곤 퀘스트 」 발매

* 위의 통계 자료는 게임 관련 업체들의 통계와 챔프 자체 통계에 의거해 작성됐으므로 다소의 차이가 있을 수 있습니다.

그러나 최근 우리나라도 국가적인 차원에서 게임 산업을 미래의 첨단 산업이고 고부가가치 산업으로 인정하며 법적 관련 규제를 완화하기 시작했으며 관련 단체의 통폐합을 추진하는 한편 게임 개발 인력 양성 등에도 노력을 기울이고 있는 상황이다.

6대 가정용 게임기 1995년 동향

슈퍼컴보이

(닌텐도 / 1990년 11월 21일 발매)

● 하드웨어와 소프트웨어의 경향

게임 역사의 한 시대를 풍미했던 패밀리의 뒤를 이은 닌텐도의 16비트 게임기. 차세대기의 난립 속에서도 계속 인기를 유지하고 있다. 소프트면에서도 차세대기와의 하드의 능력 차를 극복하기 위해 높은 완성도를 가진 작품을 잇달아 발표하고 있고 특히 RPG에서는 질적으로나 양적으로 차세대기의 추월을 허용하지 않고 있다.

「드래퀘Ⅵ」, 「슈퍼마리오 RPG」 등 초대작이 줄지어 늘어선 이 연말연시를 정점으로 1996년부터는 「닌텐도64」로 무난하게 이행되는 것인가 아니면 아직은 슈퍼컴보이가 현재의 세력을 유지할 것인가가 앞으로 게임업계의 행방을 점치는 의미에서도 주목되는 점이다.

● 정가 : 25,000엔 (국내 현대 슈퍼컴보이 : 180,000원)

● 소비자 가격: 13,330엔 (국내평균 소프트웨어 가격 : 75,000원)

● 96년 발매 예정 소프트 수 : 98개

3DO REAL

(마쓰시타 전기 / 1994년 3월 21일 발매)

● 하드웨어와 소프트웨어의 경향

32비트 CPU를 사용한 소위 차세대 게임기의 선두를 달리며 등장한 3DO. 3DO라고 하는 것은 전세계 공통의 하드 규격 명칭으로 「REAL」, 「TRY」, 「ALIVE」 등 각사로부터 몇가지의 머신이 발매되었다. 차세대기 중 가장 먼저 발매된 장점도 있어 해외 게임을 중심으로 풍부한 소프트 라인업을 자랑하고 있다. 또 3DO는 단순한 게임기에 그치지 않는 멀티미디어 기기로서 위치를 굳히고 있고 데이터베이스 등 게임 이외의 소프트 수도 상당수에 이른다. 하지만 SS, PS 등 후발 차세대기의 공세 앞에서는 고전을 면치 못하는 것이 현상황이다. 그러나 앞으로는 64비트에의 업그레이드를 가능하게 하는 "M2 액셀레이터"의 등장에 커다란 기대를 걸고 있다.

● 정가 : 오픈 프라이스

● 소비자 가격 : 28,500엔

● 96년 발매 예정 소프트 수 : 30개

세가 새턴

(세가 / 1994년 11월 22일 발매)

● 하드웨어와 소프트웨어의 경향

SC-3000시리즈에서 패밀리와 그리고 슈퍼 알라딘보이로 슈퍼컴보이와 오랫동안 게임 시장에서 격심한 점유율 전쟁을 벌여온 세가가 지금까지의 노하우를 결집시킨 차세대 게임 머신. 두개의 32비트 CPU를 병렬처리로 사용한 것에 의해 64비트급 머신 파워를 발휘할 수 있다. 「버철 화이터」시리즈를 비롯한 세가의 아케이드 게임의 이식작에 과거의 풍부한 축적으로부터 낳은 오리지널 소프트를 가세한 강력한 라인 업으로 현재 게임 시장을 플레이 스테이션과 함께 석권하고 있다. 또 앞으로는 컴퓨터 네트워크로의 접속과 유통 가라오케 단말이라고 하는 멀티 미디어에의 대응도 적극적으로 전개될 예정이다.

● 정가 : 34,800엔 (삼성 새턴 : 550,000원)

● 소비자 가격 : 131,740엔 (국내 평균소프트웨어 가격 : 74,000원)

● 96년 발매 예정 소프트 수 : 144개

플레이 스테이션

(SCE / 1994년 12월 3일 발매)

● 하드웨어와 소프트웨어의 경향

가전메이커로서 뿐만 아니라 음악과 영화 등의 오락산업에서도 세계적으로 이름을 날리는 소니가 혼신의 힘을 기울여 게임 업계로 도전한 차세대 게임 머신. 그 성능은 업무용 컴퓨터에 필적할 만한 영상처리 능력을 가지고 있으며 특히 폴리곤 등의 3D표현에 관해서는 현격히 차이가 나는 고성능을 구사할 수 있다. 소프트도 남코를 비롯한 강력한 서드파티가 있으며 발매 초기부터 현재에 이르기까지 항상 충실한 라인 업을 발표하고 있다. 또 정가 판매를 바탕으로 한 유통 방침 등 게임머신으로서의 자세를 일관하고 있는 독자의 전략도 눈을 끈다. 앞으로 계승해 온 이 전략이 유지될 것인가에 주목할 만하다.

● 정가 : 오픈 가격제

● 소비자 가격 : 26,800엔

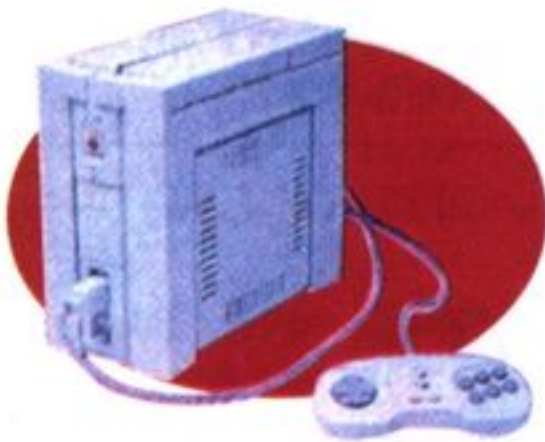
● 96년 발매 예정 소프트 수 : 221개

PC-FX

(NEC HE / 1994년 12월 21일 발매)

● 하드웨어와 소프트웨어의

경향

일찍이 PC엔진으로 게임 업계에 CD ROM 선풍을 일으켰던 NEC HE가 PC엔진의 노선을 더욱 발전 계승한 형태로 제작한 차세대 게임 머신. 동화 신장 프로세서의 탑재에 의해 CD ROM에서 읽어들인 동화를 매초간 30프레임으로 재생하는 것이 가능하게 되었다. 소프트 쪽도 이 기능을 살려 비주얼 주체의 작품이 중심이 되어 있어 PC엔진에서의 인기를 모은 애니메이션 노선을 주로 하는 것으로 독자의 팬층을 획득하고 있다. 앞으로는 퍼스널 컴퓨터의 PC-98시리즈와 연결하는 것으로 유저 독자의 소프트를 개발할 수 있게 되는 등 단순한 게임 머신으로 그치지 않는 전개도 예정되고 있다.

● 정가 : 49,800엔
● 소비자 가격 : 33,700엔
● 96년 발매 예정 소프트 수 : 33개

닌텐도64

(닌텐도 / 1996년 4월 21일 발매 예정)

● 하드웨어와 소프트웨어 경향

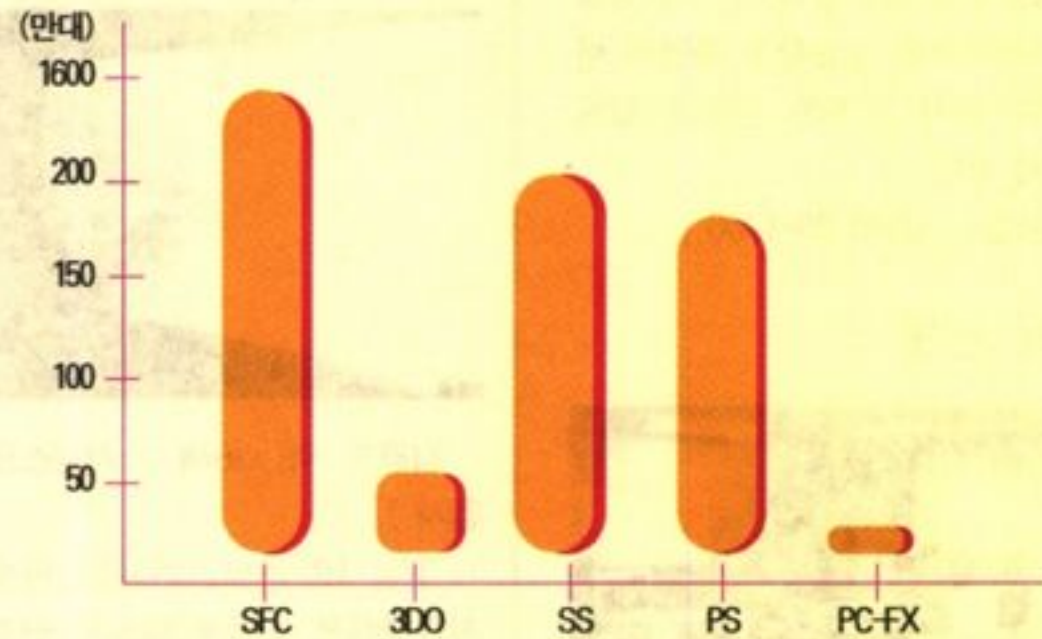
95년 11월 24일 세계 처음으로 공개된 닌텐도의 64비트 게임 머신. 이 하드에서 특이한 점은 콘트롤러 중앙에 "3D스틱"이라 불리는 아날로그 조이스틱이 표준으로 장비되어 있는 점이다. 이것에 의해 종래의 십자 키에서는 불가능한 미묘한 조작이 가능하게 되었다. 또 콘트롤러마다 데이터 세이브용 메모리 백을 접속할 수 있기 때문에 플레이어끼리 데이터를 가지고 대전도 가능해 진다. 더욱 1996년 말에는 입력이 가능한 대용량의 자기 디스크도 발매할 예정이다. 소프트 쪽도 본래의 발매와 동시에 「슈퍼 마리오 카트R」「젤다의 전설64」 등 13타이틀이 공표되었다.

● 정가 : 25,000엔
● 96년 발매 예정 소프트 수 : 13개

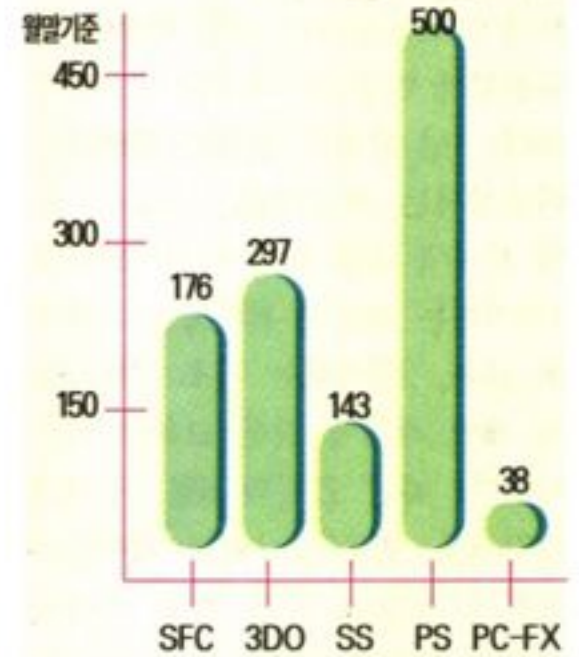
* 위의 통계는 본지 해외 특파원들과 해외 유명 게임지의 통계 자료를 토대로 작성됐습니다.

* 위의 통계는 본지 해외 특파원들과 해외 유명 게임지의 통계 자료를 토대로 작성됐습니다.

'95 장르별 소프트웨어 발매 수

	슈퍼컴보이	3DO	새턴	플레이 스테이션	PC-FX
액션	62	23	37	44	2
롤플레잉	61	4	8	8	1
시뮬레이션	53	11	16	18	3
어드벤처	7	13	9	11	2
스포츠	51	13	25	16	1

주요 하드웨어 서드파티 수

- 1995년 12월말 기준

월말기준
450
300
150
176
297
143
500
38
SFC 3DO SS PS PC-FX

게임 교육기관 속속 생성

최근 국내 게임 시장의 영역이 점점 확대되고 첨단 산업으로 자리를 잡아감에 따라 신종 인기 직업으로 게임 프로그래머를 희망하는 사람들이 많아지고 있다. 게임 제작자는 다른 직업에 비해 비교적 자신의 취미를 살려 일을 할 수 있고 게임이 히트할 경우 어느 정도의 금전적인 여유도 가질 수 있다는 점에서 매력있는 직종으로 부상하고 있는 것이다.

일본의 유명 게임 제작자 호리이 유우지나 나카무라 코우이치 등은 게임 개발로 부와 명예를 함께 가진 사람들이다. 일본의 경우 게임을 전문적으로 교육하는 곳이 전국적으로 500여곳을 넘고 있지만 국내에는 전문적으로 게임을 교육하는 곳은 거의 전무한 상태이다. 정부가 최근 '전자게임산업 기술 개발 및 인력양성' 방안을 발표하고 게임 전문 인력 양성을 위해 전문대 전산관련 학과의 교과목에 컴퓨터 게임부문이 포함되게 하는 등 뒤늦게 게임 개발 전문 인력 양성에 관심을 쏟고 있어 그나마 반가운 일이 아닐 수 없다.

이에 챔프는 게임 전문 인력을 양성하는 교육기관들이 많이 생겨 게임 개발을 꿈꾸는 게이머들에게 조금이나마 도움이 되도록 하기위해 현재 국내에서 게임을 배울 수 있는 곳을 알리고자 한다.

금성 소프트웨어 교육센터

1993년 3월에 문을 연 금성 소프트웨어 교육센터는 선발 과정이 서류전형과 면접 등 까다롭기로 유명하다. 1년 단위로 교육이 행해지는 이곳에서는 프로그램, 그래픽, 음악 분야에 대한 교육이 실시되는데 1학기에는 게임에 전반적인 기초과정 교육, 2학기에는 기초지식 활용과 게임 제작에 관한 교육이 이루어진다. 매년 12월과 6월, 두차례 수강생을 모집하고 학교 재학중의 성적과 게임에 대한 기초 지식이 입학에 중요한 요인이 된다.

* 문의처 : 02-396-9822

계원 예술 조형 학교

강의실 전경

1993년 3월 국내에서는 최초로 전문 디자인 및 조형 예술을 가르치는 2년제 전문학교로 출발한 「계원 예술 조형 학교」 컴퓨터 디자인과의 멀티미디어 전공에서는 국내 대학의 학과들 중 가장 게임과 밀접한 과목들을 가르치고 있다. 올해부터 전문대로 승격되는 이 학교의 입학자격은 고등학교 졸업자 이상이며 입시 일정은 전문대 입시 일정과 같다.

* 문의처 : 0343-20-1700

INTERVIEW

김민선 (21세 / 커뮤니케이션 학과 그래픽 디자인 전공 1학년)

"4년제 대학에서 시각 디자인을 전공하고 싶었으나 전기대 입시에 실패하고 이 학교에 입학하게 됐습니다. 특히 게임에도 관심이 많아 좀 특이한 학과에 지원했습니다." 커뮤니케이션 학과에서 그래픽을 전공하는 김양은 친구들 사이에서도 오락광으로 소문난 말괄량이 학생으로 오락실에서 헥사나 라이덴 같은 게임을 즐기고 강의실로 돌아와 메킨토시용 슈팅 게임을 또 즐기는 오락과는 잠시도 떨어질 수 없는 사이라고.

"졸업 후에 제 전공을 살려 게임 개발사에 들어가 대작 게임의 그래픽 부문을 맡아 세계적인 게임을 만드는 데 일조를 하고 싶습니다."라며 김양은 자신의 포부를 간략하게 말하고는 다시 게임에 열중하기 시작했다.

게임 스쿨

강의실 전경

1993년 8월 국내에서는 최초로 전문 게임 개발 교육기관으로 개원한 게임 스쿨은 '어스토니시아 스토리', '슈퍼 액션볼' 등의 개발로 유명한 소프트라이에서 직접 운영 관리 및 교육을 하는 게임 전문 학원이다.

연 4회 교육생을 모집하여 현재 17기의 입학을 마쳤으며 현재까지 교육과정을 이수한 졸업자 중 100여명이 게임 개발에 참여하고 있고 재학생은 150명에 이르고 있다. 미리내 소프트웨어, 트윔, 게임 뱅크 등 국내 웬만한 게임 개발사에는 이 학원 출신이 1 2명씩은 진출해 있으며 졸업생끼리 자체적으로 소규모 팀을 조직해 게임 개발을 하는 그룹도 많이 있다. 또 성적이 우수한 졸업생은 소프트라이 개발실에서 자체 연구 요원으로 양성해 개발에 참여시키기도 한다.

지원 가능 연령은 19세 28세이며, 컴퓨터 숙지도는 기본DOS 이상이면 되고 기본 과정은 누구나 입학이 가능하고 연수 과정은 자체 테스트 통과해야만 들어갈 수 있다.

* 문의처 : 02-515-1053

INTERVIEW

김경호 씨(26세 / 게임스쿨 강사)

"FX-19 스텔스기라는 비행 시뮬레이션 게임에 매료되 언젠가는 멋진 시뮬레이션 게임을 개발해야겠다고 생각했습니다. 그래서 게임 스쿨에 입사했고 여기서 학생들은 가르치는 사이에 더 많은 공부가 되고 있습니다."

대학에서 통계학을 전공하던 김 선생은 게임에 매료되어 공군 제대 후 복학도 하지 않고 곧장 게임 스쿨의 강사로 취직했다. 전공인 통계학도 수학의 확률 개념을 이용해 데이터 처리를 할 수 있는 등 게임과 연관성이 없진 않지만 게임을 조금이라도 빨리 개발하고 싶은 마음에서 게임 업계에 뛰어들었다고. 현재 기초반과 맵 툴반을 지도하고 있는 김 선생은 "게임 스쿨은 가르치는 이나 배우는 이나 모두 젊습니다. 수업 분위기도 일방적인 주입식 교육이 아니라 같이 토론을 하고 정보나 의견을 교환하면서 서로 배우게 됩니다. 저도 게임 스쿨에서의 경험을 토대로 언젠가는 '워 크래프트'나 '커멘드 앤 컨커'와 같은 대작 시뮬레이션 게임을 꼭 개발할 것입니다. 그리고 게임 스쿨이 있는 한 한국 게임의 미래를 밝습니다."라고 언급하고 계속 수업을 진행했다.

INTERVIEW

김시영 (28세 / 게임 스쿨 학생)

"어릴 적부터 컴퓨터를 좋아했고 대학에서 물리학을 전공하고 졸업 후 적성에 맞는 일을 찾다보니 대학 재학 중 RPG게임 '지카의 전설'에 매료되어 막연하게나마 생각해 봤던 게임 개발자의 꿈을 이루기 위해 게임 스쿨에 입학했습니다."

김 씨의 꿈도 다른 수강생들과 마찬가지로 국내 유명 개발사에 입사해서 대작 RPG게임을 만드는 것이란다.

'96년 게임계에 기대

95년은 국내에 차세대기가 발매되면서 그동안 주춤했던 게임 시장에 활력을 불어 넣는 해였다. 이 분위기는 96년에 '닌텐도64'와 'M2'의 국내 정식 발매로 계속 이어질 것임에 틀림없고 현재 차세대 개발툴을 연구하고 있는 국내 개발사들의 기술력으로 차세대기 소프트도 개발될 것으로 전망된다.

차세대기들이 국내에 속속 정식 발매되면서 기존의 16비트기와 PC 게임의 지속적 성장은 주춤세를 보일 것으로 전망된다. 한편 국가적인 규제가 많이 완화되면서 대형 테마파크나 체인 형식의 게임 센터가 많이 늘어나 아케이드 게임은 더욱 활기를 띨 것으로 보인다. 그에 따라 아케이드 게임의 국산 개발에도 많은 업체가 참여해 대작 게임을 출시해 해외 시장에도 진출하게 될 것이다.

96년은 차세대기와 아케이드 게임이 게임 시장의 많은 부분을 점유해 활성화를 띨 한해가 될 것이다.

마감 금단의 비법
드래곤 퀘스트 VI
-환상의 대지-

SFC명작 「드래곤 퀘스트VI」의 게임에 도움이 되는 비법들이 발견되었다. 그냥 평범하게 플레이해도 전혀 질리지 않는 게임이지만 이 스페셜 금단의 비법 코너를 활용해 더욱 뜨거운 겨울방학을 보냈으면 하는 바램이다.

지도가 무기로

「드래퀘」시리즈에서는 무기 이외의 아이템에서도 적을 공격할 수 있는 것은 모두 알고 있는 사실. 이번에도 전투 중에 도구 커멘드로 세계지도를 선택하면 지도를 뭉쳐 적을 공격해 준다. 또 성수를 사용해서도 전작과 같이 데미지를 입힐 수 있다.

지도를 도구로 사용하자

전투 중에 도구 커멘드에서 세계지도를 선택해 보자

체력회복을 위하여 파티 안에 없는 녀석을 이용하자

풀 상태로 회복

풀 커멘드를 선택하면 파티 전원 HP를 주문으로 모두 회복한다

회복이다!

멤버의 MP를 소비하지 않고 전원 HP를 회복할 수 있다

아무리 파티 인원수가 줄어도 던전 내의 모험에는 4명밖에 갈 수 없다. 하지만 마차에 남겨진 멤버는 모험 중의 네명을 주문으로 응원할 수 있다. 적과의 전투에서 HP를 소비한다면 파티에 없는 멤버에게 회복을 받게 하자. 그러나 커멘드가 가득할 때는 파티내의 주문만을 사용해서 HP를 회복하는 것이므로 주의해야 한다. 또 던전 내에서 MP가 없어 던전 탈출 마법을 할 수 없을 상황에서도 파티 이외의 멤버가 던전 탈출 마법 주문을 사용하면 그것을 외워 즉시 탈출시킬 수도 있다.

귀중한 아이템 씨는 이렇게 사용하자

세이브 한뒤

씨를 사용하자

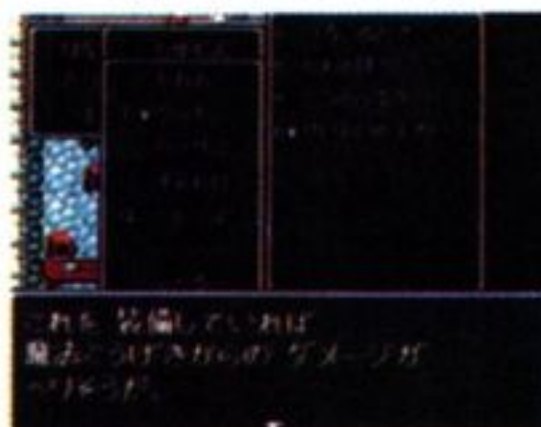
씨와 열매 등의 스테이터스를 올리는 아이템은 세이브하고 나서 이용하는 것이 좋다. 그것은 씨와 열매에서 업되는 스테이터스의 최대치는 대책없기 때문이다.

공략 결과 '수호의 씨'는 1 5. '민첩성의 씨'는 0 4. '체력의 씨'는 0 4. '현명함의 씨'는 0 4. '생명의 열매'는 1 6. '불가사의한 열매'는 1 6. '아름다운 풀'은 0 1의 폭으로 각각 스테이터스가 업한다. 단지 직업에 따라 업하는 최대치는 다소 변화한다.

갑옷을 사고 싶어!

고가인 갑옷을 체크

게임을 시작한 직후 이 갑옷을 체크하면 "비싸서 살 수 없다"라는 메시지가 표시된다

정령의 갑옷이다!!

정령의 갑옷이다. 외모도 상당히 업하고 핫산 이외의 캐릭터에게 장비 가능하다

주인공이 여행에 나선 마을 라이프코드. 그 방어 도구 가게를 장식하고 있는 갑옷은 사실은 살 수 있는 것으로 알고 있다? 이야기가 아직 그렇게 진행되지 않은 처음부분은 굉장히 비싸고 손에 넣을 수 없는 물건이지만 어느정도 시나리오를 진행해 돈도 7,000골드 이상 저축하면 살 수가 있다.

무료로 회생할 수 있다

파티가 전멸한 때는 교회와 지오랄을 사용하는 방법이 있으나 이 방법과 골드도 시간도 불필요한 비법이 발견되었다. 전멸상태가 된 지점에서 젠 마을의 장로를 방문한다. 그러면 무료로 전원을 회생시켜 준다.

주문도 좋지만

자오랄은 몇번이나 사용할 수 있으나 전원 회복은 되지 않는다

침대가 바뀐다?

여동생 침대에서 잔다

오른쪽이 주인공의 침대. 왼쪽이 여동생의 침대. 어느쪽이라도 쉴 수 있다

안녕히 주무세요

여동생의 침대에서 자자. 여동생의 향기가

라이프코드 마을에서 주인공 집에 있는 여동생 침대에서 "잠잔다"를 선택하면 여동생 침대에 들어간다. 하룻밤이 새고 잠이 깨면 주인공들은 웬일인지 자신의 침대로!! 몽유병!? 아니면 여동생이 이동시킨 것인가? 영원한 수수께끼이다.

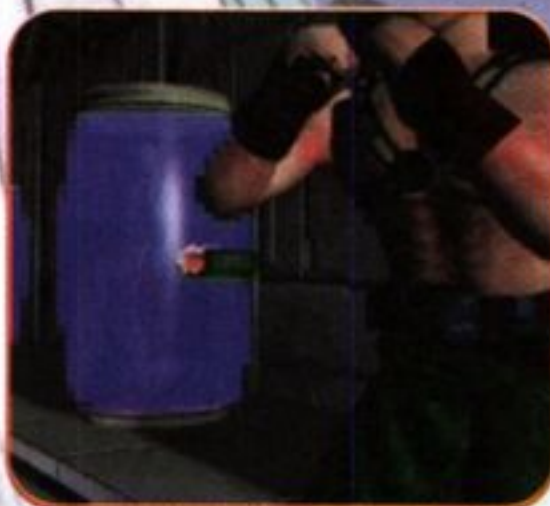
첫 스타트 애니메이션 「아마게돈」에 기대크다

96년은 「아마게돈」프로젝트 세계화 굳히기 작전의 해

해외에서는 이미 자리를 굳힌 캐릭터 산업이 국내에서도 몰아치면서 특히 이번 겨울방학을 맞이하여 급상승하고 있다. 스탭진을 비롯하여 기술력 자체가 순수한 신토불이인 「아마게돈」이, 일본에서 수준높은 기술력을 가미시킨 「헝그리베스트5」가, 그리고 「헝그리」와 마찬가지로 일본의 기술력과 강한 캐릭터를 살려 극장판으로 내놓은 「홍길동」이 그것이다. 챔프에서는 국내 캐릭터 산업으로 급부상하고 세인들의 이목을 집중시키는 프로젝트 중에서 전분야에 걸쳐 종합 엔터테인먼트 산업으로 날개짓하는 「아마게돈」을 독자 여러분의 방학을 맞이하여 특별구성해 보았다. 특히 「아마게돈」은 1월 13일 일제히 개봉되며 그 뒤를 이어 게임 및 팬시로 연속적 출품을 개시하는 대작이기도 하다.

플레이 스테이션용 아마게돈

플레이 스테이션용 「아마게돈」의 경우는 국내 최초의 플레이 스테이션용 소프트인 만큼 극비리에 진행되고 있어 관련 자료가 아직 미비한 상태이다. 게임의 장르는 일단 대전 격투 게임으로 알려졌고 격투라고는 하지만 화면을 통해 알 수 있듯이 「제로 디바이드」와 같이 무기를 사용하여 싸울 수 있게끔 되어 있다. 이 플레이 스테이션용 「아마게돈」 역시 3DO용과 마찬가지로 비주얼 신에 중점을 두고 개발하여 아름다운 그래픽을 자랑하며 게임 중간중간에 여러가지 작은 이벤트와 RPG성을 강조한 게임으로 완성될 것같다. 결국 전체적인 시스템은 스토리에 따라 게임이 진행되며 그 진행에 따라 만나는 적들과의 격투를 벌여야 하고 그 격투의 결과나 이벤트의 해결에 따라 점수를 얻어 무기를 파워 업하는 등의 시스템이 갖추어질 예정이다.

이미 알려진 바와 같이 TAITO 출신의 제미교포 게임 프로그래머가 만들고 있는 이 플레이 스테이션용 「아마게돈」은 96년 2월경 발매될 예정이어서 국내 플레이 스테이션 유저들을 한층 흥분시키고 있다. 이번에 챔프에서는 입수된 플레이 스테이션용 「아마게돈」의 모든 게임 화면을 공개하기로 한다.

고품격애니메이션

오혜성
"누군가 나를 부르고 있어...
나도 알 수 없는 거대한 힘이..."

케사로스
"이 전쟁에는 내가 모르는 비밀이 있다.
말해! 이 전쟁의 숨겨진 비밀을!"

마리
"영원한 엘카... 신성한 퀸 헤라여...
모든것이 끝났습니다..."

헤라
"엘카... 나를 용서해요.
나는... 사랑을 느끼고 있었어요."

하데스
"이제 확실해 졌소. 이드는 정복이 아니라
생존을 위해 지구로 쳐들어 온거요."

연하장도 받고 영화도 보고
아마게돈 오리지널 포스터로 꾸민
카드 입장권을 예매합니다.
문의처:아마게돈제작위원회
T.529-1653~5
/제작 아마게돈제작위원회 /기획 김 혁,(주)아마게돈 /기획·원작·총감독 이현세
/원안·시나리오 야설록 /연출지원 정지영 /애니메이션 연출 남종식,성원용,이소풍 외
/연출 한균호 /동화·채화 계성프로덕션,로또기획,애니파워 /배경 박용일
/편집 김재형 /촬영 AC카메라 /아트디렉터·컴퓨터그래픽 제로원픽쳐스 /의상디자인 오리지날리
/해외배급 대교그룹 /음악·음향 박문일 /음반제작 보이스엔터프라이즈,(주)GTV
/게임제작 (주)미리내소프트웨어,(주)LG소프트웨어,파라 /경영지원 신보창업투자(주)
*(주)아마게돈 : 전화 529-1653~5 / 팩스 529-3539

아마게돈 TM
장편
애니메이션
영화
DOLBY SURROUND
*인터넷으로 아마게돈 을 만나세요 *솔빛미디어 http://www.media.co.kr/amagedon/intro.htm 아이네트 http://www.iworld.net
©1995 ARMAGEDDON

플레이 스테이션용 아마게돈 의 게임 화면

3DO용 아마게돈

3차원 폴리곤을 사용한 국내 최초의 순수 국산 3DO용 슈팅 게임인 「아마게돈」이 점차 파워 업되어 완성 단계로 다가서고 있다. 바로 LG 소프트웨어에서 제작중인 「아마게돈」이 드디어 내년 3월경 출시를 앞두고 있는 것이다. 게임 내용도 물론 다른 소프트에 비하여 뒤지지 않지만 특히 이 게임의 비주얼 신은 애니메이션에 견줄 정도로 상당히 훌륭하기 때문에 3DO 팬들이라면 기대해 볼 만한 가치가 있는 작품이다.

게임 목적

델타 8988의 복제품인 오혜성과 엘카인 5명의 동료들이 우주상에 존재하는 자신들 이외의 문명을 파괴하려는 감마 6666과 이드군을 상대로 우주 최후의 전쟁인 「아마게돈」을 벌이게 된다. 감마 6666의 명령을 받는 이드군이 그들의 야망을 성취하기 위하여 우선 델타 8988의 복제품인 오혜성을 죽이기 위해 마지막 문명인 지구로 이드군을 보내고 오혜성은 엘카 동료들과 힘을 합하여 이드군의 지구 침략을 물리치고 감마 6666의 야심을 분쇄하여 우주의 평화를 되찾는 것이 이 게임의 목적이다.

전체적인 시스템

오혜성과 퀸 혜라, 마리, 하데스 등의 주인공 캐릭터 6명 중에서 하나를 선택하여 플레이를 펼치는 아케이드 모드와 스토리 진행에 따라 주어지는 캐릭터로 이야기를 진행시키는 스토리 모드의 두 가지 모드가 갖추어질 예정이며 1인 플레이뿐만 아니라 2인 동시 플레이도 가능하게될 계획인 것으로 알려졌다. 또한 스테이지 마다 다른 적들이 등장하여 스테이지 자체가 또다른 하나의 게임으로 여겨질 정도로 새로운 분위기를 주도록 노력하였다.

전체 스테이지는 10개로 이루어져 있으며 그 중 스테이지1과 스테이지2는 지난호 본지에서 설명하였으므로 생략하고 스테이지3은 지구내 도시를 배경으로 펼쳐지게 된다. 스테이지 3에 등장하는 적 캐릭터로는 몸에 비해 날개가 큰 박쥐 모양의 로보트로 링 레이저를 발사하며 공격하고 꼬리를 안으로 움츠리며 날개를 접어 방어한다. 그외 4대의 대형 미사일과 레이저포를 장착한 전투기와 3개의 비슷한 모습의 전투정이 합체하여 공격하는 합체 전투정도 이 스테이지3에 등장하는 적 캐릭터 들이다. 그외 흡입기나 분열기와 플레이어 앞에 나타났다 사라지는 고스트 등의 캐릭터도 이 스테이지3에 등장하게 된다.

"출구는 하나... 그는 가고 나는 남는다."
연하장도 받고 영화도 보고
아마게돈 오리지날 포스터로 꾸민
카드 입장권을 예매합니다.
문의처:아마게돈제작위원회
T.529-1653~5
[es-ef roumæns]
아마게돈™
DOLBY SURROUND®
장편 애니메이션 영화
/제작 아마게돈제작위원회 /기획 김 혁,(주)아마게돈 /기획·원작·총감독 이현세 /원안·시나리오 야설록 /연출지원 정지영
/연출·원화 남종식,성원용,이소풍 외 /연출 한균호 /동화·채화 계성프로덕션,로또기획,애니파워/배경 박용일
/촬영 조복동,AC카메라 /아트디렉터·컴퓨터그래픽 신경식,제로원픽쳐스 /의상디자인 박윤정,이신우,오리지날리 /음악·음향 박문일 /편집 김재형
/음반제작 보이스엔터프라이즈,(주)GTV /게임제작 (주)미리내소프트웨어,LG소프트웨어(주), 파라
*인터넷으로 아마게돈 을 만나세요 *솔빛미디어 http://www.media.co.kr/amagedon/intro.htm 아이네트 http://www.iworld.net (주)아마게돈 전화 529-1653
©1995 ARMAGEDDON

박쥐 모양의 적 캐릭터

스테이지4는 우주를 배경으로 펼쳐지며 여기에서는 커다란 에너지 막이 플레이어의 앞을 가로막게 된다. 이 에너지 막은 네 귀퉁이에 있는 포스터를 파괴하면 사라지게 되어 있다. 물론 그외 적기들이 플레이어를 괴롭힐 것이다. 스테이지5의 배경은 빙하지대이며 이곳에 등장하는 적 캐릭터는 방패와 긴대포를 짊어진 기사로봇이 등장하여 레이저포를 발사하며 공격은 방패로 막아 반사시키므로 주의하여야 한다. 그외 커다란 두개의 칼날 사이로 지나가야하며 플레이어를 아메바 같은 망으로 잡아서 좌우 편치로 공격하는 캐릭터와 문어발 모양의 캐릭터와 불가사리 모양의 캐릭터로 3개의 조작으로 구성되어 플레이어의 공격을 받으면 사방으로 흩어졌다가 다시 뭉치는 캐릭터와 3개의 관절을 가진 문어발 모양의 캐릭터가 직접 몸으로 부딪혀 오며 특이하게 플레이어에게 붙어 자살공격을 시도하는 자폭 캐릭터 그리고 의외로 파괴하기 쉬운 회전타워 등도 이 스테이지5에 등장하게 된다.

스테이지4에 등장하는 적 캐릭터들

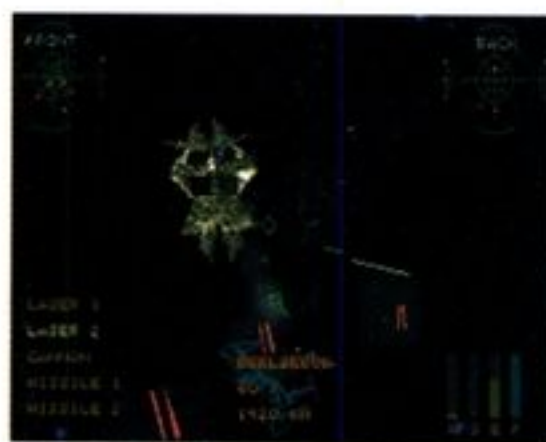
스테이지5에 등장하는 적 캐릭터들

그외 스테이지6은 사막에서 진행되며 지난호에 공개된 전갈보스가 바로 이곳 스테이지6에 등장할 것으로 알려졌다. 아직 그외 스테이지는 개발단계이기 때문에 그외의 스테이지에 관한 정보는 다음 기회에 전하기로 한다.

IBM용 아마게돈

「아마게돈」 사업의 일환으로 제작되는 IBM용 「아마게돈」은 전략형 플라이트 시뮬레이션이라는 독특한 장르를 추구하는 게임 소프트로 이미 알려진 바와 같이 미리내 소프트 웨어에서 제작중이다. 486DX급 이상을 기준으로 램 4MB이상을 요구하며 사운드 블라스터는 100%호환된다. 애니메이션 「아마게돈」의 개봉일에 맞춰 출시될 예정인 IBM용 「아마게돈」은 3차원 비행 시뮬레이션 형태의 게임으로 이미 완성 단계에 돌입했다.

게임의 개요

이미 공개된 IBM용 아마게돈은 우주 플라이트 시뮬레이션 게임의 형식을 띄고 있었다. 하지만 그 부분은 이 게임의 어느 한 부분일 뿐이고 이제 거의 완성 단계에 있는 IBM용 아마게돈은 전략적인 요소를 강조하고 있는 형태로 가고 있다. 즉 전략 시뮬레이션과 플라이트 시뮬레이션을 혼합한 방법을 추구하는 것으로 전투는 3차원 플라이트 시뮬레이션 형식으로 이루어지면서 이드의 식민지들을 점령해 가면서 궁극적으로 이드를 정복하는 것이 이 게임의 목적인 것이다.

IBM용 「아마게돈」게임화면

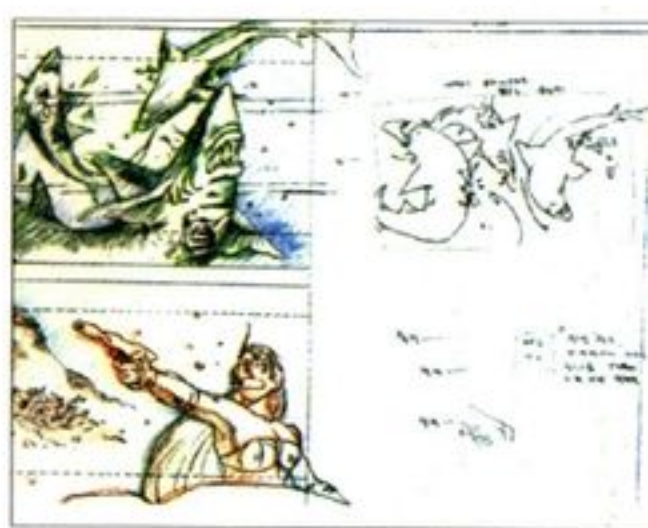
애니메이션

순수 국내제작 극장용 애니메이션임을 자랑하는 「아마게돈」이 96년 1월 13일 대개봉을 앞두고 있다. 서울극장 계열의 전국 극장에서 개봉되는 이 극장용 「아마게돈」은 이제 막바지 보충작업에 한창이다. 더구나 개봉일에 맞추어 그동안 매스컴에 모습을 드러내지 않던 원작자 이현세씨의 사인회도 열릴 예정이어서 국내 아마게돈 팬들을 열광시키고 있다.

아마게돈의 제작과정

1. **기획** 역시 모든 일은 기획에서 시작된다. 기획 단계에서는 모든 방향성을 결정하고 일의 진행 계획을 세우게 된다.

「아마게돈」의 기획회의 장면

2. **시나리오** 이번 「아마게돈」의 시나리오는 인기 시나리오 작가인 야설록씨가 맡아 탄탄한 시나리오로 이미 아마게돈의 흥행을 예고하고 있다.
3. **콘티 작업** 모든 영화의 필수작업인 콘티 작업. 이 「아마게돈」의 콘티 작업은 이현세씨가 직접 맡아 진행하여 애니메이션 「아마게돈」의 내용성에 있어서 완벽을 기하게 되었다.

4. **원화 작업** 콘티가 끝나게 되면 그에 맞춘 그림 제작에 들어가게 된다. 이를 원화 작업이라며 인물의 스케치와 밑그림 그리고 기본적인 색지정 등이 이에 포함된다.

완성된 「아마게돈」의 원화 중 한장

원화를 그리고 있는 모습

5. **동화 작업** 원화 작업이 끝난 그림들을 모아 움직임에 맞게 그림을 배열하고 검토하는 것이 동화 작업이다.
6. **라인 테스트** 컴퓨터에 여러장의 그림을 촬영하여 단순히 라인만으로 움직임을 검토하는 작업으로 여기에서 어색한 부분이나 이상한 움직임을 잡아내어 프레임을 추가하거나 동작을 바꾸는

인 · 류 · 최 · 후 · 의 · 전 · 쟁

그대 기억하지 말라!
상상치 말라!
존재하지 말라!

기획설계 9년,
제작기간 24개월,
총 제작비 25억원,
이현세, 야설록, 정지영,
이신우, 정재성, 이찬진...
한국영상산업의 신기원,
최초의 모험자본투자,
굴지의 대기업,
천재 프로그래머,
컴퓨터그래픽의 차별화,
제작위원회 결성...
1994년 1월,
아마게돈프로젝트는
실현 불가능의 구호였다.

그러나,
그로부터 2년...

神話, 이현세

'공포의 외인구단'
이후 15년,
'지옥의 링','폴리스',
'카론의 새벽',
'남벌','황금의 꽃'...
불패의 신화
이현세가 벼르는
또하나의 칼날 아마게돈,
강한것이 아름답다는
그의 미학이 던지는
신세대식 승부수,
삭발투혼의 의지
한국만화의 분수령을
가르며, 눈부신 출사위로
이현세가 달려온다.

거대한 꿈, 아마게돈

프로젝트 총비용 40억원
영화제작비 25억원
영화에서 컴퓨터게임까지-
하청제작 30년,
한국 애니메이션의
자존심회복선언-
세계적 디자이너 이신우,
박윤정의 오리지날리
의상디자인-
컴퓨터그래픽의 새로운 경험
"쥬라기 공원"과 동일한
제작 장비 사용-
미 항공우주국의 자료를
토대로 한 메카닉디자인-
우리시대 최고의 목소리-
오케스트라와 컴퓨터 음악의 완벽한 조우-
세계 최고의 녹음 스튜디오
Bauer&Bracken, NewYork-
전세계 23개국 수출-
캐릭터상품 50종 출시-

연하장도 받고 영화도 보고
아마게돈 오리지날 포스터로 꾸민
카드 입장권을 예매합니다.
문의처:아마게돈제작위원회
T.529-1653~5

장편 애니메이션 영화 "아마게돈"

ARMAGEDDON™

DOLBY SURROUND®

45억년전. 까마득한 우주끝 초자아컴퓨터에서 남극바다 밑 엘카의 전투돔까지.
상상의 한 자락을 넘어 거대한 꿈으로 탄생되는 신세대식 SF로맨스.
전쟁, 사랑, 스피드, 우주 혹은 광활함, 미래, 바다, 그리고 지구의 마지막 희망.
그대 기억하지 말라! 상상치 말라! 존재하지 말라!
지구 탄생의 수수께끼를 안고 인류 최후의 전쟁이 시작된다.

/제작 아마게돈제작위원회 /기획 김 혁,(주)아마게돈 /기획·원작·총감독 이현세 /원안·시나리오 야설록 /연출지원 정지영
/연출·원화 남종식,성원용,이소풍,곽노수,심상일,한태호 외 /연출 한균호 /동화·채화 계성프로덕션,로또기획,애니파워/배경 박용일 /편집 김재형
/촬영 조복동,AC카메라 /아트디렉터·컴퓨터그래픽 신경식,제로원픽쳐스 /의상디자인 박윤정,이신우,오리지날리 /음악·음향 박문일 /해외배급 대교그룹
/음반제작 보이스엔터프라이즈,(주)GTV /게임제작 (주)미리내소프트웨어,LG소프트웨어(주), 파라

아마게돈제작위원회: 미리내 VOICE ENTERPRISE 신보창업투자(주) ELEX LG전자 팀매니아 COMICS 한글과컴퓨터 이현세, 이상세, 야설록

협찬: 아가방 ORIGINAL LEE 주식회사 대교 SOLVIT   I-NET 대우시네마 동국대학교 연극영화학과

*인터넷으로 아마게돈을 만나세요 *솔빛미디어 http://www.media.co.kr/amagedon/intro.htm/ 아이네트 http://www.iworld.net

(주)아마게돈 : 전화 529-1653~5 / 팩스 529-3539

등의 작업을 하게 된다.

7. 제록스 완성된 밑그림에 셀을 입히는 작업을 제록스라고 한다. 원화 위에 셀을 얹고 그 위에 먹지를 덮은 후 제록스 기계에 넣으면 셀 위에 그림이 나타나게 되는데 그 위에 채색을 하게 되는 것이다.

완성된 한장의 셀

「아마게돈」의 셀 작업실

8. 채화 앞에서 이야기한 셀 위에 채색을 하게되는 작업이다. 칼라링이라고도 하는 이 작업으로 인해 드디어 애니메이션으로의 기본적인 모습을 갖추게 되는 것이다.

「아마게돈」의 채화실

9. 촬영 완성된 셀 들을 각각 촬영하여 연속적으로 빠르게 진행시키는 작업이다. 이 촬영이 끝나게 되면 바로 기본적인 애니메이션 작업은 끝난 것이나 마찬가지이다.

10. 편집 바로 마무리 작업이라고 할 수 있는 작업으로 모든 부분에 걸친 마지막 점검이다. 이 편집이 끝나면 바로 극장에서 상영되게 된다.

아마게돈 갤러리

챔프에서는 긴급 입수된 극장용 애니메이션의 스틸 사진을 대공개한다. 이미 원작으로 유명한 「아마게돈」인 만큼 스틸 사진을 보며 개봉될 극장용 애니메이션의 수준을 가늠해 볼 수 있을 것이다.

「아마게돈」의 스텝진

기 획	이현세, 김 혁
원 작	이현세
총 감 독	이현세
시나리오	야설록
연출지원	정지영
컴퓨터 그래픽	제로원 픽처스
의상 디자인	이신우, 반윤정, 오리지날 지
음악 프로듀서	박문일
음악 작곡	손무현, 유영석, 박광현, 신대철 등

비디오로도 출시 예정

극장용 애니메이션 「아마게돈」의 비디오 판권은 이미 대우전자와 계약이 끝난 것으로 알려져 극장 상영이 끝나게 되면 곧바로 비디오로 다시 만나게 될 것이다.

대우전자는 영화배급 및 비디오 판권뿐만 아니라 비디오 CD와 CD ROM 등의 멀티 미디어 사업 판권도 함께 계약하였기 때문에 그 외 멀티 미디어 타이틀도 발매될 예정이다.

아마게돈 음반

애니메이션 「아마게돈」의 사운드 트랙 앨범이 96년 1월 5일 발매된다. 극중의 혜성의 테마와 마리의 테마 등이 수록될 이번 앨범은 케이블 TV로 유명한 GTV 영상사업단에서 발매되는 첫번째 앨범이 될 것이다.

전체적인 감독은 예전 다섯손가락이라는 그룹으로 한때 인기를 끌었던 박문일씨가 맡아서 진행 중인 것으로 알려졌다. 특히 이 음반에 수록될 곡들은 이미 어뮤즈 월드 '95에서 방송되어 이미 「아마게돈」 팬들에게는 이미 인기를 얻고 있는 곡들로 꾸며졌다.

연하장과 예매표를 한장에

「아마게돈」만의 특이한 이벤트라고할 수 있는 연하장과 예매표. 1월 13일 개봉되는 애니메이션의 예매표를 「아마게돈」의 아름다운 이미지가 실려 있는 연하장으로 보낼 수 있게 제작되었다. 이 연하장은 극장 입장료에 해당하는 5,500원으로 가격이 결정되었기 때문에 「아마게돈」을 보려고 이미 마음을 굳힌 사람이라면 필수품이다. 저렴한 가격으로 극장표와 연하장을 한꺼번에 해결할 수 있는 이 연하장을 지금 당장 구입하여 친구나 애인 등에게 보내는 것도 좋을듯 싶다. 구입처는 LG25와 전국 유명 예매처에서 판매하고 있다.

아마게돈 인터넷 홈 페이지

올 겨울 개봉을 앞둔 극장용 애니메이션 「아마게돈」은 세계적인 통신망 인터넷에 홈 페이지를 개설하여 홍보에 박차를 가하고 있다. 아마게돈 홈 페이지에서는 영화 프로모션과 제작 과정, 스틸 사진등을 볼 수 있으며 아마게돈에 관련된 다양한 자료와 함께 아마게돈 파킹 프로그램 등을 다운 받을 수 있다.

현재 솔빛조선미디어와 아이네트 두 가지 네트워크를 통해 제공되는 아마게돈의 주소는

솔빛미디어 http://www.media.co.kr/amagedon/intro.htm이며

아이네트는 http://www.iworld.net이다.

현재는 한글 버전만 제공되고 있지만 곧 세계시장을 겨냥한 영문 버전도 개설될 예정이며 아마게돈의 직접 주소이외에 디지틀 조선일보의 사이트로도 아이네트 홈 페이지에 접속이 가능하다고 한다.

아마게돈 테마파크

96년 3월경 국산 만화영화로는 최초로 애니메이션을 주제로 한 테마파크가 건설된다. 장소는 서울랜드로 확정되었으며 드라큐라전이 끝난 후에 그 장소를 제공받아 건설될 예정이다. 삼정 전기 통신와 파크 디자인으로 유명한 에드 파워에서 디자인하여 애니메이션 내용을 기본으로 워킹 로드 형식의 테마파크로 건설될 예정이며 그 외 다양한 이벤트와 전시 아이템을 구상 중인 것으로 알려졌다. 이와는 별도로 아마게돈 제작위원회에서는 차후의 작품도 계속 테마파크를 건설하여 국내 애니메이션 영화도 헐리우드 스튜디오와 같이 테마파크로 연결시키는 작업을 구상 중인 것으로 알려졌다.

아마게돈 CD 게임방으로

아마게돈 21이라는 이름으로 CD 게임방이 오픈되었다. 아마게돈 캐릭터 산업의 한 방편으로 오픈된 아마게돈 21은 이미 가리봉점과 안산점이 오픈 중이며 계속적으로 체인점을 모집중이다.

캐릭터 산업의 아마게돈

지난호에 보도된 바와 같이 아마게돈은 이미 많은 부분의 캐릭터 산업에 진출해 있다. 지난 어뮤즈 월드 '95에서도 아마게돈 서바이벌 게임을 체험할 수 있는 코너를 마련해 인기를 모았으며 열쇠고리와 홀로그램 카드를 발매하여 주목을 받았다. 주요 캐릭터 상품으로는 캐릭터의 모양을 본뜬 인형으로 특수효과에 의한 효과음이 나는 캐릭터인형이 있고 저학년을 겨냥한 동화책과 그림책, 좋은사람들에서 제작하는 의류와 아가방에서 제작되는 가방, 기저귀 등 유아용품 이외에 티셔츠와 손수건 등 주변용품은 이미 호평을 받고 있는 상태이다. 그 외 문구와 시계, 전화기 등 캐릭터를 이용할 수 있는 부분이라면 어디든 그 사업 영역을 넓히고 있으며 미국의 핫쓰브로사 등의 세계적인 완구회사와도 접촉을 시도하고 있는 중인 것으로 밝혀졌다.

아마게돈 의 날개를 달고 세계로

TV 미니 시리즈 '스칼렛'의 배급사로 널리 알려진 독일의 베타필름과 전세계 불어 사용권 10개국 배급을 책임지는 프랑스의 AB프로덕션은 현재 계약이 확정된 상태로 이미 「아마게돈」은 세계를 향해 날아가고 있다. 일본의 니폰시네와 스텝도쿄 등 일본 영화 배급사와도 교섭이 진행 중이며 미국의 경우는 미국 본토 내 메이저급 영화관에 배급하는 방안을 검토 중인 것으로 알려졌다. 그 외에도 이탈리아, 스페인 등 유럽지역과 브라질, 아르헨티나 등의 남미지역 그리고 아프리카에까지 교섭이 진행 중인 것으로 알려졌다.

어뮤즈 월드 '95를 가다

세계적 규모의 전시회로 발돋움하는 계기 마련

지난 12월 16일(토)부터 19일(화)까지 4일간 한국 종합 전시장(KOEX)에서 국내 최대의 게임쇼라고 할 수 있는 어뮤즈 월드'95가 개최되었다. '95 종합 영상축전이라는 이름으로도 알려진 이번 쇼에서는 국내외 유수의 게임 소프트뿐만 아니라 본사를 비롯한 국내 게임 잡지 코너와 아마게돈과 홍길동을 비롯한 국산 애니메이션, 테마파크 관련 상품, 쥬크박스를 비롯한 실내 오락용품, 캐릭터 상품과 가상현실 게임기 등이 전시되어 국내 게임 매니어들을 만족시켜 주기에 충분한 게임쇼였다.

화이팅 바이퍼즈와 버철 캅2가 역시 많은 인기를 누렸으며 보다 세련된 게임기 외장박스와 동전 대신 카드를 이용한 게임기 시스템, 3D 사운드 시스템과 가상현실 RIDE 게임기, 실내 볼링기, 노래방 시스템 등이 전시되었다. 한편 돌꽃컴퍼니의 홍길동 코너에서는 윤석화씨가 직접 관람객들에게 안내해 주기도 하고 아마게돈 코너에서는 서바이벌 게임을 즐길 수 있었다. 그외 아마게돈과 홍길동 등의 국산 애니메이션을 직접 상영하는 등의 이벤트도 있었다.

행사기간 동안 게임챔프에서는 그동안 과월호를 구입하고 싶어도 기회가 없어서 구입하지 못한 독자들을 위한 과월호 판매와 1월호 부록으로 나갔던 '96 챔프 달력을 무료로 증정하고 버철 화이터2 비디오 상영 등의 행사를 가졌다.

이번 행사를 통하여 국내에서도 대형 게임 쇼가 계속 열릴 수 있다는 가능성과 함께 소프트뿐만 아니라 게임기 자체의 외장과 카드 슬롯 시스템을 통한 혁신적인 방향성이 제시되어 그동안 다소 어두운 분위기 위주였던 국내 소형 게임센터도 이제부터는 밝고 새로운 시스템의 도입 없이는 발전할 수 없다는 의식전환의 계기가 되었으며 이제 게임산업이 국내에서도 점차 첨단 산업으로서의 위치를 확보해가는 교두보적인 게임쇼였다고 여겨진다.

세가와 코나미의 전시코너. 관람객이 가장 많이 모인 곳 중 하나이다

챔프코너. 이곳도 빠짐없이 들러주신 독자 여러분에게 감사

역시 인기있는 버철 캅2

홍길동코너에서는 윤석화씨가 직접 안내하기도

어뮤즈 월드'95의 이미지 전시물

가상현실 체험을 할수 있는 게임기

세가코너에 부착되어 있는 포스터

테마파크용 전시물. 정글 인

테마파크용 전시물

헝그리 베스트5 코너에는 화려한 치어리더의 응원이 계속되었다

3D 시스템을 직접해볼 수 있는 코너 역시 관심거리 중 하나였다

차세대 게임라인

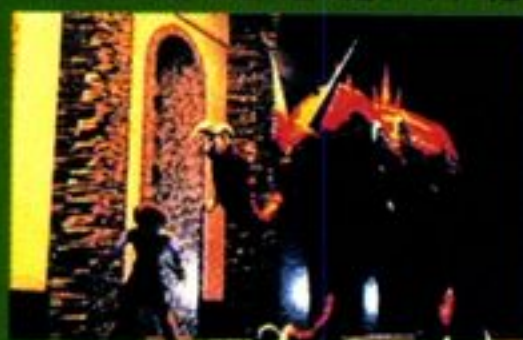
1995년 11월, 마침내 전모를 드러낸 닌텐도의 64비트 게임기 '닌텐도64'를 반격할 세가의 자세에서는 아직까지 느낄 수 없었던 강력함이 보인다. 그것은 플레이 스테이션과의 싸움을 통해 단련된 새턴이 하드 소프트의 양면에서 굳혀온 지반이 영원한 라이벌을 앞에 두고도 한층 분투하는 자신감을 부여하기 때문이다. 먼저 과업을 이루는 200만대의 차가 지니는 우위, [버철파이터]시리즈를 시작으로 하는 이전에 없었던 충실한 소프트군, 그리고 서드파티에 의한 강력한 백업. 그러나 이뿐만 아니라 세가도 또다른 비장의 무기를 새턴에 부여하고 있다. 인터네트와 NIFTY-Serve 등의 통신 네트워크로 대응하는 것으로 새턴은 단순한 게임기에 국한되지 않는 멀티미디어 단말로 변신하는 것이다.

고바위

'96 새턴 프로젝트 대 구상

본격적으로 시동하는 멀티미디어 전개, 더욱 충실할 소프트 라인 업… 500만대를 노리는 3년째의 구상은 과연 무엇인가?

이달의 기대소프트
에어즈 어드벤처

게임 스튜디오/ 96년 3월 예정 / 가격 미정

이전에 출시됐던 「제비우스」의 스탭진을 이끌었던 게임 스튜디오가 현재 개발중인 게임. 이 작품에서는 우선 주목하고 싶은 것이 스탭의 화려함. 비주얼 디자인을 「화이브 스타 스토리」 등으로 열광적인 팬을 가진 나가노씨가, 음악을 오페라와 교향곡 외에 「기동전사z건담」의 BGM으로도 잘 알려져 있는 작곡가가 맡았다. 밀도 높은 세계를 차세대기가 아니면 느낄 수 없는 고도한 3D 그래픽 기술로 표현한 작품으로 유명하다.

드디어 시동하는 멀티디미어 구상

현재 발표되어 있는 것은 인터네트 접속과 「NIFTY Serve」로의 대응이다. 그리고 NTT와 소니 등과 협약하여 「GrR네트」라는 계획도 구상중이다. 그러기 위해서 96년 봄에는 모뎀을 출시할 예정으로 되어 있다. 아직 스펙은 밝힐 수 없지만 인터네트에 억세스하는데 문제 없으며 가격은 그다지 고가는 아니다.

단, 단순한 인터네트와 NIFTY-Serve에 억세스할 뿐이라면 의미 없는 것이다. 그래서 예를 들면 대전 게임과 정보 서비스라는 형태로 하드웨어와 소프트웨어를 양면에서 서포트해 갈 예정이다.

또는 이런것도 생각할 수 있다. 현재처럼 보통 게임이지만 게임중에 통신 기능을 사용해 어딘가에 억세스하면 재미있는 일이 일어난다든지 그런 새로운 게임성 같은 것을 탑재해 갔으면 한다. 물론 스탠드 어론으로 충분히 즐길 수 있지만 그런 상황에서 옵션을 사용해 가면 또다른 즐거움이 있을 것같은 발상이 있다.

세가 엔터프라이제즈 HE 프로젝트 매니지먼트 부장 오까무라 씨

어디까지나 기본이 되는 것는 '게임'. 다양한 미디어를 취입해서 여러가지 일이 가능한 게임기로 만들고 싶은 것이 큰 라인이다.

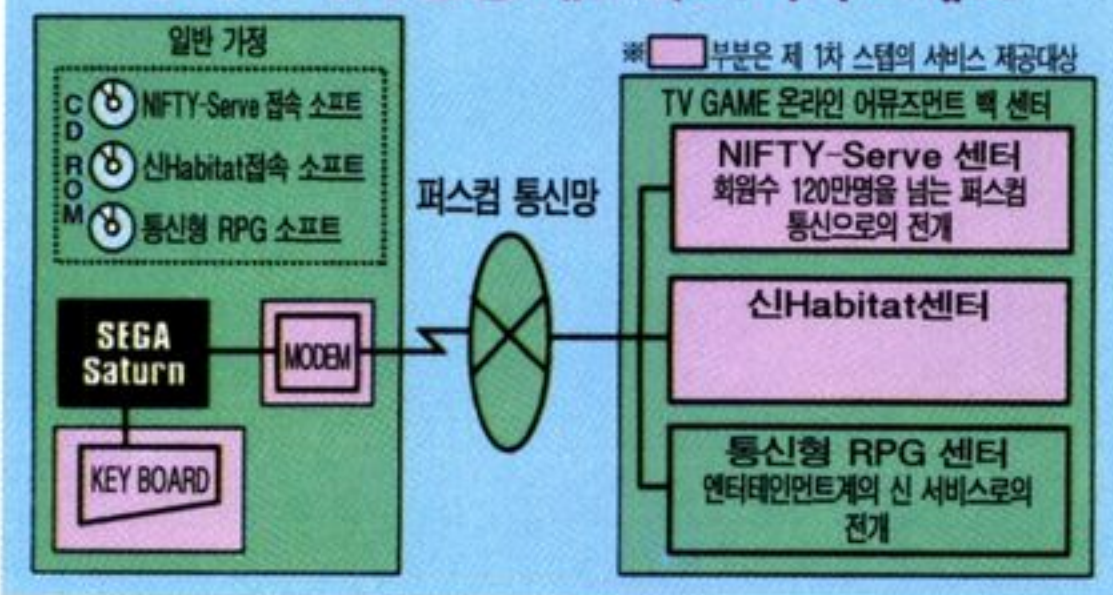
체크1
인터네트와 nifty-sERVE 대응으로 통신시대 스타트

게임뿐만 아니라 멀티미디어 머신으로서도 새턴을 사용해 간다는 움직임이 드디어 본격화 했다.

우선 1996년 봄부터는 새턴을 통해 일본을 대표하는 상용 퍼스컴 통신 'NIFTY-Serve'를 이용할 수 있게 된다. 또 참가자가 가공의 도시의 주인이 되어 생활하는 버철 커뮤니케이션 소프트「Habitat」가 새턴에도 참가할 수 있게 된다. 장래적으로는 이 통신을 이용한 RPG 등도 개시될 예정이다.

더욱이 세가에서는 전세계의 컴퓨터 네트를 연결하는 화제의 통신 시스템 인터네트에 새턴을 접속하는 것도 계획하고 있다. 이것은 1996년도중 실현을 목표로 현재 준비가 착착 진행되고 있다.

이에 가담하여 세가, 소니, NTT, 빅터, 야마하의 5개사가 공동으로 운영하는 'GrR홈네트'의 구상도 발표되었다. 이것은 새턴뿐만 아니라 퍼스컴과 멀티미디어 기기를 대상으로한 거대한 네트워크인데 이 중에서는 새턴으로 플레이 가능한 리얼타임성 높은 네트워크 대전 게임이 제공된다고 한다.

닛산 쇼룸에 전시되고 있는 프로타입 모뎀

NIFTY-Serve를 운영하는 후지쯔와 공동으로 폭넓은 서비스가 전개된다

더욱 충실해지는 96년 소프트전략

제 2차 RPG 공략

96년봄부터 개시하는 「제 2차 RPG공세」에 등장하는 소프트는 95년 여름에 등장한 RPG 3개의 내용을 더욱 발전시킨 것으로 된다. 그것은 표현상의 레벨도 그렇고 표현이 변하면 그 내용도 변해갈 수 있다고 생각한다. 예를들면 풀 폴리곤으로 어디까지나 플레이해 갈 수 있는 RPG는 전무한 상황이다. 아직 발표하지 않은 타이틀에는 그런 소프트가 조금 있다. 그리고 96년은 2개월에 하나정도의 비율로 타입이 다른 RPG를 출시하려는 계획이다.

「다크세이버」는 MD에서 수많은 명작을 만든 우지후지씨가 만든 3D RPG이다

세가 궁금증 Q & A

Q 1: 어떻게 해서 새턴이라는 명칭이 되었는가?

A : 세가 새턴은 세가에서 나온 여섯번째 하드로 태양계의 여섯번째 혹성인 토성으로 새턴이라는 이름을 붙이게 되었다.

Q 2: 하드의 형태가 지금과 같은 형태가 된 이유?

A : 다양한 기능과 고성능 하드 스펙을 가능한 한 컴팩트하게 집약하면서 근미래성을 느끼게 하는 형태로 검토하여 현재의 형태가 되었다.

Q 3: 콘트롤러의 버튼 ABC와 XYZ의 크기가 다른 것은 왜?

A : 사용시에 인식하기 쉽게 하기 위해서이다. 그리고 기본이 되는 많이 사용하는 버튼 ABC를 크게 하였다.

Q 4: 하드의 종류가 3종류 있는데 그 이유는?

A : 새턴은 세가, 히타치, 빅터, 야마하의 공동 개발에 의해 제작된 게임기로 4회사의 공동 포맷으로 되어 있다. 세가 새턴은 그 포맷을 사용해 세가에서 발표된 하드이며, 타회사에는 타회사의 특징을 살린 하드로 발표되었다.

Q 5: 비디오 CD의 끼워 넣는 입구는 다른 사용 용도는 없는가?

A : 기본적으로는 비디오 CD용으로서 사용하는 경우로 지금은 그 끼워 넣는 입구에 대응하는 확장 기재를 발매할 예정은 없다. 하지만 기술적으로는 가능하다.

Q 6: 시계가 새턴 본체에 내장되어 있는데 그 이유는?

A : 소프트 등에 응용해서 사용할 수 있도록 붙였다.

Q 7 :새턴 내장 백 업의 용량이 적은 것같은데?

A : 비용삭감 때문에 그렇다. 현재 본래에는 256K비트의 S램을 사용하고 있지만, 이것을 현재 발매중인 백 업 램 카트리지와 동등의 S램으로 하면 상당히 비용이 든다. 실제 사용에 필요한 용량과 비용면에서의 조정 결과 현재 형태가 되었다.

Q 8: 새턴 본래 메시지가 외국어로 가능한 것은 어째서인가?

A : 국내판과 해외판과의 제조상의 수고를 없애기 위해서이다.

Q 9: 해외 소프트를 플레이할 수 없는 이유는?

A : 그레이 인 포트의 방지를 위해 프로그램에 에리어별 프로텍트를 입력하였다. 지역한정 계약 등을 하는 경우도 그 지역 이외의 장소로 유출을 방지하는 효과가 있다.

Q 11: 아케이드 게임에서의 이식이 많지만 앞으로도 그 노선이 주류가 될것인지?

A : 지금까지는 아케이드 게임에서의 이식이 눈에 띄는 형태가 되었을지 모르지만 가정용 오리지널 대작 소프트도 점점 개발해 갈 예정이다.

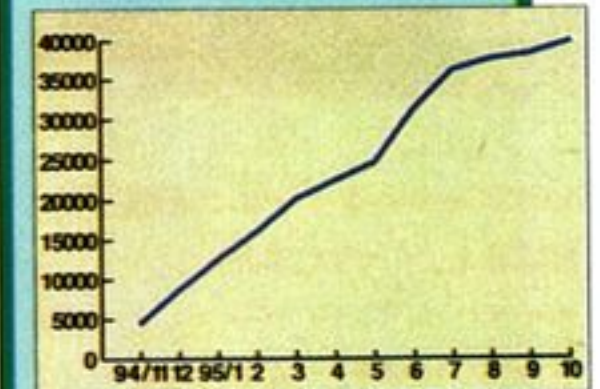
Q 12: 아케이드 게임의 새턴에의 이식기간은 어느정도 걸리나?

A : 아케이드 게임에도 기판 성능, 게임 시스템 등 여러가지 차이가 있어 일률적으로 어느정도라고 기간을 명시할 수 없다. 아케이드 게임 중에서도 새턴과의 호환성 등으로 ST-V라고 하는 기판이 제일 이식하기 쉽지만 그것도 평균적으로 6개월에서 1년 이상 걸리는 것같다.

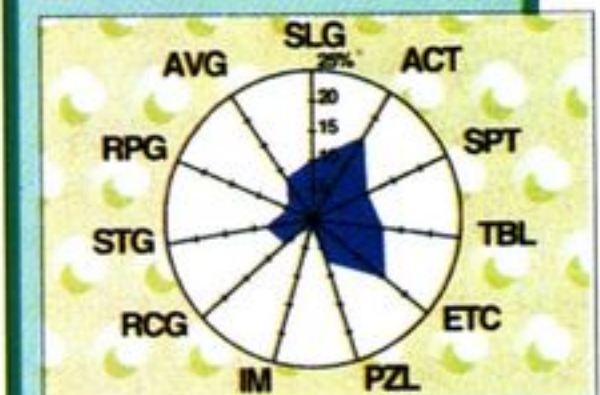
SEGA SATURN

1995년 데이터파일

100만대, 150만대의 순조로운 스텝을 계속해서 밟아온 95년의 새턴, 그 과정과 앞으로의 동향을 데이터로 체크하자!

■1995 하드판매실적

정가를 5,000엔 다운시켜 「VF Remix」를 동봉한 캠페인 BOX의 발매와 전후해서 판매대수가 급증하였다.

■1995 소프트타이틀 수: 138타이틀

■1995 소프트 장르내역

ACT가 단연히 톱으로 가장 많고 TBL, SLG, SPT가 거의 같이 뒤를 바짝 좇고 있다. 96년 목표인 500만대를 돌파하기 위해서는 RPG의 실적이 열쇠를 쥐고 있을 것이다.

■참가 서드파티수: 143사

■정가/매장 가격: 34,800엔/31,740엔

현재실시중인 「5,000엔 캐쉬백 캠페인」으로 실질가격은 더욱 하락되어 있다.

■96년 예정 소프트수: 144타이틀

96년 더욱 기대할 수 있는 것이 소프트 라인업의 풍부함이다. 세가 브랜드의 타이틀뿐만 아니라 서드파티에서 다양한 장르의 소프트가 출시될 예정이다.

잠들지 마라! 어둠의 화이터들이 돌아왔다

장르	대전액션	발매일	96년 2월
제작사	캡콤	가격	6,800엔

뱀파이어 헌터

DARKSTALKERS' REVENGE

지난 12월호에 이식이 결정됐다는 특보가 나간지 2달만에 50%의 완성도의 사진공개가 된 뱀파이어 헌터. 이 이식의 속도는 놀라울 정도로 빠른 것이다. 현재 정확한 발매일은 아니지만 96년 2월을 목표로 이식은 순조롭게 진행중. 복잡한 커멘드 입력이 난무하는 격투세계에 초간단 커멘드 입력으로 많은 팬을 가지고 있는 이 게임이 제발 발매연기가 되지 말아야 할텐데…

어둠속에 서식하는 자들의 저주받은 투쟁

게임의 최대 특징이라면 등장 캐릭터들이 흡혈귀를 시작으로 미이라, 우주인 등 동서양과 우주까지 총망라한 몬스터들과 그들을 적대시하는 다크 헌터 도노반의 존재라 하겠다. 전작 뱀파이어와 비교하여 사용가능 캐릭터가 총 12인으로 늘어난 뱀파이어 헌터가 보여주는 독특한 움직임과 필살기는 기존의 격투 게임과는 확실한 선을 긋고 있다. 거기에 아름답고 부드러운 그래픽이 혼합되어 뱀파이어 시리즈만의 독특한 분위기를 자아내고 있는 것이다.

오르버스만의 독특한 기술 시 레이시. 큰 파도를 발생시켜 상대를 공격한다

승리포즈에도 주목. 레이레이는 검을 휘두르며 춤춘다

이것은 자벨의 강펀치 공격. 어찌보면 보기흉한 공격이지만 경이적인 리치를 이용하면 유용하게 사용할 수 있다

게임의 시스템적인 면에서도 확실히 진보성을 띠고 있는데 현재 캡콤의 게임들이 사용하는 콤보기들이나 가드 캔슬기도 뱀파이어 시리즈에서 시작됐다. 거기에 통상기만의 연결로 사용하는 연속기 '체인 콤보'까지 존재하기 때문에 격

데미트리

루마니아 출신의 뱀파이어인 데미트리. 인간계의 어둠을 지배한 그는 더욱 힘을 키워 마계로 돌아간다. 점프중에도 사용할 수 있는 카오스 프레아, 모습을 감추고 상대를 공중에서 습격하는 배트 스핀 등의 필살기를 가지고 있다. 데미트리는 스탠다드형 캐릭터일까!?

카오스 프레아
데미트리의 주력기술. 그러나 자주 사용할 만한 기술은 아니다

배트 스핀
가드 당하면 상당히 위험하므로 주의

가 론

상냥한 마음을 가진 늑대 사나이. 인간으로 행복하게 살아갈 그 날이 올때까지 그의 싸움은 계속된다. 상대에게 맹렬하게 달려드는 비스트 캐넌을 시작으로 스피드를 중심으로 강력한 연속기를 사용하는 전형적인 타입. 스피드를 최대한 활용하자

비스트 캐넌
2회 연속으로 사용하는 것도 가능한 대표적인 기술

크라임 레이저
이것은 대공기이면서 커멘드도 초간단. 쓸만한 기술이다

VAMPIRE HUNTER

투라는 범위내에서 더욱 깊이있게 진화했다.

시스템 대점검

여기서는 '가드캔슬기', '체인 콤보' 등의 귀에 익숙하지도 않은 뱀파이어 시리즈만의 시스템을 소개하겠다. 일단 한번이라도 이 게임을 하려고 마음먹고 있다면 시리즈에 발을 들여놓는 첫발로써 여기에 소개하고 있는 몇가지 사항을 이해하도록 하자.

스페셜 게이지는 콤보와 필살기를 사용할 때 올라간다. 공격에 공격을 더해서 게이지를 올리자

게이지를 모아서 EX 필살기로 승리하자!!

기술을 사용하거나 하면 화면상단에 있는 스페셜 게이지가 올라간다. 이것이 가득차면 'EX 필살기'라는 강력한 기술을 한번 사용할 수 있게 된다. 또한 게이지를 2중 3중으로 올리며 기술 사용 회수를 저장할 수도 있다.

체인 콤보로 큰 데미지를 입히자

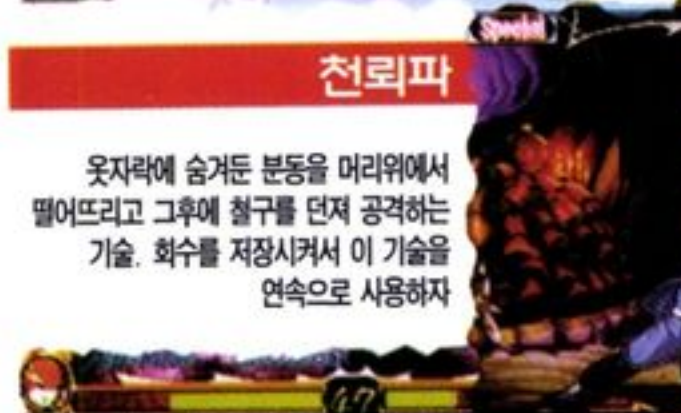
콤보라는 것은 연속기를 말한다. 통상기를 캔슬해서 필살기로 연결시키는 콤보가 일반적인 것이지만 이 '체인 콤보'는 통상기를 캔슬하여 통상기로 연결시키는 콤보이다. 복잡한 커멘드 입력을 필요로 하지 않으며 강력하기 때문에 반드시 사용해 보도록 하자.

핀치에 몰렸을 때는 가드캔슬기로 형세역전!

상대의 기술을 가드했을 때에 특정 필살기의 커멘드를 입력하면 가드의 모션에서 곧바로 그 필살기를 사용할 수 있는 것이 가드캔슬기이다. 이것을 잘만 사용하면 언제나 형세를 뒤집을 수 있기 때문에 반드시 익혀 두도록 하자.

배트 스핀을 가드!! 지금이야말로 입력의 타이밍!

다크니스 일루젼

모리간의 EX 필살기라면 다크니스 일루젼. 상대에게 접촉한 후 분신을 사용하여 양쪽에서 기술을 연속으로 사용한다. 이 기술은 공중에서도 사용할 수 있다

천뢰파

옷자락에 숨겨둔 분동을 머리위에서 떨어뜨리고 그후에 철구를 던져 공격하는 기술. 회수를 저장시켜서 이 기술을 연속으로 사용하자

워터 제일

거대한 기포로 상대를 감싸는 기술. 기술의 스피드는 느리지만 가드가 불가능한 기술이기 때문에 자주 사용하자. 공격당한 상대는 일정시간 행동불능이 되기 때문에 곧바로 공격으로 연결시키자

체인 콤보는 기본적으로 약,중,강의 순서로 연결되게 되어 있다. 전작「뱀파이어」에서는 타이밍이 상당히 어려웠지만 「헌터」에서는 연타로 사용할 수 있을 정도로 쉽게 변했다

대성공!!

체인 콤보에 성공하면 이러한 표시가 나온다

모 리 간

누가 뭐래도 상당히 섹시한 서큐버스 모리간. 필살기는 두종류로 적은 편이지만 스피드를 살린 대쉬 능력이 뛰어나고 기술이나 콤보가 다채로워 통상기만으로도 충분히 싸울 수 있다. 최후의 결정타는 EX파워인 다크니스 일루젼을 사용하자

소울 피스트
장풍계의 기술. 틈이 크기 때문에 자주 사용하지 말자

쉐도우 블레이드
대공기로서 상당히 유용한 기술

오 르 버 스

오르버스는 머메이드 맨이라 불리우는 인어. 아마존의 호수 밑에 잠들어 있는 오아국부흥을 목표로 싸우고 있다. 모든점에 걸쳐 평균적이지만 반대로 말하자면 결정적인 기술이 없는 캐릭터이기도 하다. 소닉 웨이브 이후에 연속기를 사용하여 한번에 결정짓자

소닉 웨이브
적중되면 상대는 마비상태를 일으키고 찬스를 잡을 수 있다

스크류 제트
거리를 잘 활용하면 도움이 되는 기술이지만 자주 사용하지는 말자

악마합성을 모른다면 여신전생을 논하지 마라!

진 여신전생
데빌사마나

지난 12월 25일에 발매된 새턴용 「진 여신전생 데빌사마나」. 지금쯤 플레이하고 있는 사람도 많을 것이라 생각한다. 이번호 챔프에서는 여신전생 시리즈를 처음으로 시작하는 사람들에게 전반적인 이해를 주기 위해서 이제까지의 시리즈를 설명해 보았다.

여신전생 시리즈의 역사

지금까지 「진 여신전생 데빌사마나」의 소개 기사 중에 시리즈에 대해서 소개된 적이 없을 것이다. 이제까지 등장한 여신전생 시리즈는 분명히 매니어적인 요소가 강했다. 한번 빠지면 헤어나질 못하는 게임이지만 그 반면 초보자에게는 상당히 복잡한 시스템을 가지고 있었기 때문에 일부 매니어들만이 이 시리즈를 선호했던 것이 사실이다. 때문에 시간과 여건이 된다면 지금 소개하는 전작들을 추천해보고 싶다. 실제로는 여기에 소개한 것들 이전에도 패밀리에서 여신전생 시리즈가 발매됐지만 여기서는 생략하겠다.

진 여신전생

메가 CD에도 이식된 진 여신전생 시리즈 제1탄

92년 10월 30일발매

슈퍼컴보이

대사를 선택키 안에서 정하고 이야기를 해나간다. 악마의 반응은 실로 다양하고 변화무쌍하다

동료가 된 악마를 파티에 참가시키면 플레이어들과 함께 싸운다

악마와의 대화

여신전생 시리즈에는 다른 RPG에는 없는 독특한 요소가 있다. 그중에서 가장 큰 요소는 전투 장면에 나타나는 악마들이 반드시 적은 아니라는 점인데 악마들과 교섭해서 악마를 동료로 만들 수 있다. 또, 동료로서 참가하고 있는 악마와 같은 악마를 만났을 때, 말을 걸면 전투에 돌입하지 않고 끝날 수 있는데, 때로는 돈과 아이템을 받기도 한다. 단순히 경험치를 벌기 위해 전투를 되풀이하는 기존 RPG와는 전혀 다른 전투의 긴장감을 맛볼 수 있는 이 점이 여신전생 시리즈의 매력이다.

악마합체

조합표를 보고 합체 후에 변할 악마를 어느정도 예측할 수 있다

악마합체에 사용되는 기계는 시리즈에 따라 다양하다

또 한가지 여신전생의 매력은 역시 악마합체이다. 악마합체란 동료가 된 악마 동지를 사교관에서 합체시켜 전혀 다른 악마를 만드는 것. 여신전생의 세계에 딱 어울리는 특징이라 할 수 있다.

LAW 와 CHAOS의 속성

악마들의 특성중 빠질 수 없는 것이 속성이라는 요소이다. 악마들은 종족으로 분류 되며 게다가 그 속성도 LAW 와 CHAOS, NEUTRAL의 3가지로 나뉜다.

LAW는 질서를, CHAOS는 혼돈을 즐기는 경향이 있다

악마의 스테이터스 표시화면. 여기서는 보이지 않는 스테이터스가 몇개 존재한다

진 여신전생2

보다 세련된 시스템과 시나리오

94년 3월 18일발매

슈퍼컴보이

컴퓨터가 파워 업

게임을 진행 상에서 플레이어를 여러모로 도와주는 컴퓨터. 이 컴퓨터가 파워 업하여 사용하기 쉬워진 점은 게임을 즐기기 쉬워졌다는 것을 의미한다. 특히 컨피그 기능에 의해서 키 배열을 자유롭고 동시에 편리하게 배치할 수 있게 된 것은 고마운 일이다.

한번 싸운 적이 있는 적의 데이터를 볼 수 있다

전투 시의 파티 스테이터스는 아이콘으로도 표시 가능

지도상에 매이킹할 수 있게 되어서 보다 편리하게 바꼈다

전투도 버전 업

악마와의 회화 패턴이 더욱 풍부해진 것을 시작으로 전투 장면도 크게 파워 업 됐다. 우선 기능면에서는 오토 배틀이 2종류로 나눠졌고, 비주얼 면에서는 마법의 효과가 화려해져서 전투 장면에서도 질리는 일은 없을 것이다.

'커멘드 후는 어택을 반복한다'가 추가되어져서 편리해졌다

화면을 보는 것만으로, 사용한 마법을 판별할 수 있도록 되었다

진 여신전생 if

지금까지의 시스템을 계승하면서

신요소를 대담하게 도입

94년 10월 30일 발매

슈퍼컴보이

가디안 시스템

가디안이란 주인공과 파트너를 수호하는 악마를 말한다. 가디안을 얻게 되면 그 능력치에 맞추어 주인공들의 능력치도 변한다. 또 주인공들이 죽었을 때 악마가 부활시켜 주는 것도 큰 특징이다.

죽어도 악마가 부활시켜 주는 새로운 시스템

가디언은 죽었을 때의 경험치에 따라 바뀐다. 자신의 능력을 높이는데 힘쓸것

전투가 더욱 리얼하게

전투의 그래픽이 확실하게 파워 업되어 악마의 그래픽이 더욱 화려해졌다. 또 수호해 주는 가디안이 마법을 외우고 있으면 그 마법을 습득하는 것이 가능하다. 이것으로 자신의 마법 종류를 늘릴 수도 있다.

총기 공격시 탄알의 개념도 추가되었다

가디안에게서 배운 마법으로 적과 싸운다

여신전생 용어사전

■**동료**: 교섭에 따라 친구가 된 악마를 여신전생에서는 동료라고 부른다

■**마화**: 악마만이 아니라 인간도 공통으로 사용하는 화폐로 게임 중에서는 주로 이 마화를 이용하여 상업이 이루어진다.

■**마그네 타이트**: 인간에게는 아무런 도움도 되지 않지만 악마들에게는 중요한 물건. 동료 악마는 보통 컴퓨터 안에 데이터화 되어 있고 파티에 가담할 경우는 악마 소환 프로그램에 따라 인간계에 출현한다. 보통의 생활 공간과 다른 인간계에서 악마가 생활하기에는 이 마그네 타이트가 필요한 것이다. 필요한 마그네 타이트의 양은 악마의 종류에 따라 다르다.

■**속성**: 모든 악마는 어떤 종족에 속해 있다. 같은 종족의 악마는 성격적이든 특성적이든 공통점이 있다. 속성도 종족 단위로 결정된다. 그 속성에는 2가지의 종류가 있다. 하나는 동료가 되어 주는 확률을 나타내는 'DARK'와 'LIGHT'. 또 하나는 악마의 성격을 나타내는 'LAW'와 'CHAOS'이다.

■**데빌 에너라이즈**: 플레이어가 소유한 컴퓨터 (암 터미널이라고도 부른다.)가 가진 기능의 하나. 한번 싸운 악마를 컴퓨터가 기억, 분석하고 표시해 주는 기능이다.

■**월령**: 모든 여신전생 시리즈에서 중요한 역할을 하는 것이 이 월령이다. 악마들은 그 성격과 힘 등, 월령에 의존하고 있는 요소가 많다. 그 때문인지 월초에는 영업하지 않는 가게도 많고 만월 시에는 흉폭해지는 악마도 있다.

시점에 따라 변하는 입체적 세계를 체험한다!

다크세이버

폴리곤을 이용한 3D구현으로 입체감을 실현시킨 액션 RPG「다크 세이버」. 이번에는 이 다크세이버의 세계와 그 관찰법에 대해서 소개하겠다. 게임의 초반부터 마지막 엔딩까지 이어지는 입체감 넘치는 세계. 어쩌면 이 게임을 플레이하는 동안 다른 게임을 하지 못할지도!?

3D이기에 가능한 입체 액션

입체적 세계를 활용한 다크세이버의 액션은 다채롭다. 입체 장애물을 점프하기도 하고 올라가는 것은 물론 상자를 쌓아올려서 보통의 점프로는 갈 수 없는 곳을 탐색하는 등은 식은죽 먹기. 입체세계를 구석구석 돌아보자.

초반 스토리와 신 캐릭터 캐치!

류의 필사적인 추적을 뿌리치고 그리오이에서 도망쳐버린 흉악한

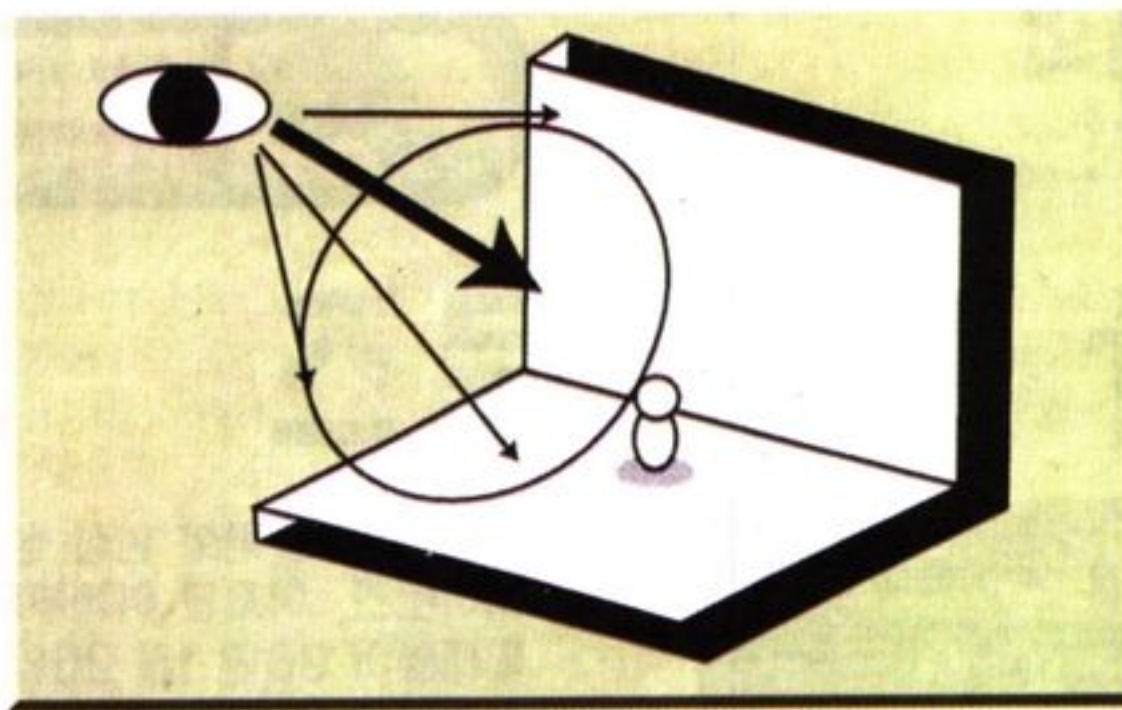
몬스터 비란. 정부는 스네이트 버드 잭을 통해서 배 안에서 유일하게 살아남은 류에게 비란을 쫓을 것과 말살을 명령했다. 스네이크 버드의 분석에 의하면 살아있는 비란이 제이라이즈 섬에 상륙했을 경우 섬의 주민이 전멸되기까지 약 3일이 걸린다고 한다. 류는 각오를 하고 단신으로 제이라이즈 섬으로 들어간다.

그가 겨우 도착한 제이라이즈 섬의 제이라이즈 감옥섬 소장인 클도리겐은 심한 벌을 주기로 유명한 사람이다. 어떠한 인물도 제이리아즈섬 수용소 안에 들어갈 수 없다라는 말에 아주 난처해 하는 면회객들. 바운티 헌터인 류 조차도 수용소 안에는 들어갈 수가 없다. 소장에게 연락해도 '무능한 바운티 헌터에게는 용건이 없다. 빨리 꺼져!'라며 쫓아낸다. 남은 길은 침입자 방지용 장치가 둘러쳐져 있는

킬버레이 지대를 강행 돌파하는 것 밖에 없다. 어떻게 해야할까?.

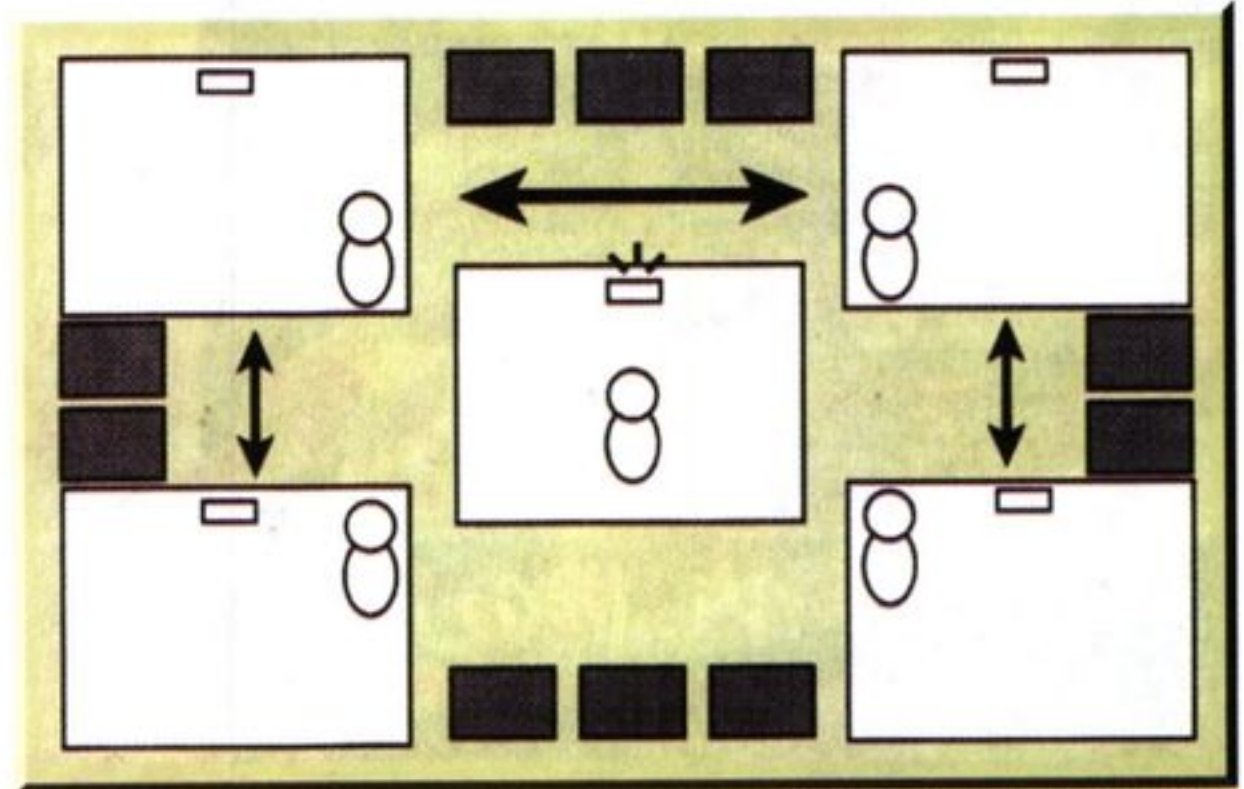
이상이 바운티 헌터편의 전반 이야기이다. 어쩐지 빠르고도 긴박감이 넘치는 스토리이지만 사실 이 안에서 이미 이야기의 분기점이 나타나고 있다. 어디서 갈라졌다고 말해버리면 재미가 반감하기 때문에 직접 플레이해 보길 바란다.

다크 세이버의 자유시점 이동이란!?

이 '자유시점 이동'은 조사시점과 달리 언제 어디서나 플레이어가 임의로 조작할 수 있는 것이 특징이다. 종래의 폴리곤 게임에서 자주 있는 타입의 시점 바꾸기와는 달리, 키 조작에 의해 시점(카메라)의 높이나 내려다 보는 각도를 바꾸기 위해 진행방향 앞에 둘러처진 데미지 트랩과 언뜻 멈춘 것처럼 보이는 방 안에 감추어진 출구를 발견하는 등, 데미지 트랩 안에서 플레이어의 남은 체력과 출구까지의 거리를 계산하는 것도 가능하다. 그 외에도 매달린 다리 위에서 골짜기 아래로 흘러가는 강을 보기도 하고, 목적 장소까지의 가는 순서를 밟아가며 보는 것이 아니라 먼저 눈으로 보고 확인한 후 나아가는 등 플레이어의 시야도 각별히 넓어져 있다. 그래도 X축, Y축, Z축의 완전한 입체좌표를 데이터로서 가지고 있으며 그위에 텍스처 맵핑을 구사하고 있기 때문에 시점 이동 중에는 아주 새로운 시각적 쾌감을 느낄 수 있다. 리얼한 입체 세계를 플레이어 자신의 눈으로 확인했으면 한다.

시점 이동 범위

아무리 자유롭게 시점을 이동할 수 있다고 해도 게임성을 파괴하지 않는 일정한 범위 내에서만 시점 이동이 가능한 것이다. 그 범위란 보통 화면에서 항상 플레이어 캐릭터의 전신이 보이는 상태로 정확히 말하면 비스듬히 내려다보고 있는 카메라의 각도를 기준으로 상하+_4도, 좌우+_9도 내의 범위가 된다. 또 콘트롤러 조작이 특수한 전투중이나, 윈도우 조작중, 강제 이벤트 중에는 시점 이동을 할 수 없다. 디딜 곳이 불안전한 통로나 멈춰 서 있는 곳에서 시점 이동은 가능하다.

조작 방법

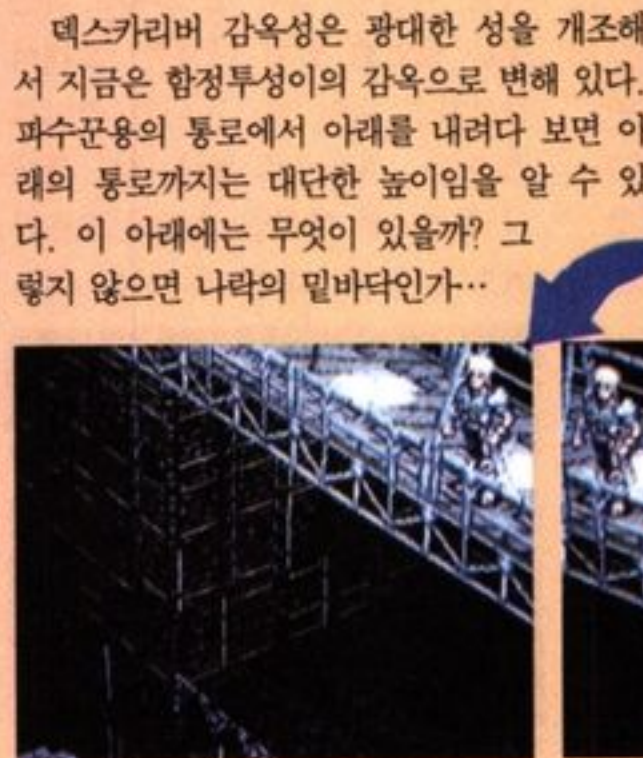
위에서 설명했듯이 카메라 워크는 특수 조작과 강제 이벤트 중이 아니라면 언제라도 플레이어가 임의로 조작할 수 있다. 조작 방법은 자유시점 이동을 하고 싶은 장소에서 멈춰서기 규정의 버튼을 누르면 화면의 상단에서 자유시점 이동이 가능하다는 것을 나타내는 아이콘이 표시된다(사진은 개발 중이므로 아이콘은 아직 들어 있지 않다). 이 아이콘이 표시되어 있을 때 (규정 버튼을 누르고 있는 상태) 플레이어가 방향키를 조작함에 따라 시점이 이동한다. 오른쪽 그림에서 중앙이 보통 화면의 시점이다.

시점 이동으로 탐색한다!!

'어? 위에도 마루가 있네? 저 곳은 어디를 통해서 들어가는 것일까? 문뜩 아래를 보니 마루에 무수한 구멍이 뚫어져 있다. 그 앞은 평범한 대리석 통로이지만 공포의 덫인지도 모른다.

데스카리버 감옥성 내

데스카리버 감옥성은 광대한 성을 개조해서 지금은 함정투성이의 감옥으로 변해 있다. 파수꾼용의 통로에서 아래를 내려다 보면 아래의 통로까지는 대단한 높이임을 알 수 있다. 이 아래에는 무엇이 있을까? 그렇지 않으면 나락의 밑바닥인가…

6인 동시 플레이의 액션이 펼쳐진다!

장 르	격투 RPG	발매일	96년 1월 26일
제작사	트레지	가 격	5,800엔

가디안 히어로즈

이미 개발도 거의 완성 상태에 들어선 가디안 히어로즈. 하지만 이제부터가 큰 문제라고 한다. 발매일이 96년 1월 26일이기 때문에 얼마남지 않은 시간동안 디버깅 작업과 더욱 뛰어난 퀄리티로 완성시켜야 하기 때문이다.

오리지널 격투 액션의 스탠다드다!

최근의 라인 업에는 아케이드 이식의 격투물이 계속 늘고 있다. 그것은 그것대로 기쁘지만 새턴 시장을 떠들썩하게 하기 위해서도 오리지널 작품이 많이 등장해야 하는 것은 당연한 일이 아닐까? 그래서 등장하는 것이 이 「가디언 히어로즈」이다. 어느모로 보나 격투 형태의 횡스크롤 액션인 스토리 모드와 최고 6인까지 즐길 수 있는 대전모드는 기대하지 않을 수 없다.

보통 5~6명, 때로는 10명을 가볍게 넘는 캐릭터가 화면을 어지럽히는 전투는 색다른 즐거움이다!

플레이어의 행동 선택으로 시나리오와 진로가 미묘하게 바뀐다

전설의 검을 둘러싼 전투와 인간관계

아득한 옛날 왕가를 수호하고 있던 영웅이 남겼다는 '영혼을 갖은 검'. 그 전설의 검을 고생 끝에 입수한 한과 친구들, 그리고 그 검을 노리는 왕가의 기사들. 그들의 인간모습이 여기에 있다.

90%의 완성도를 살펴보자

가디안 히어로즈의 완성이 가까워짐에 따라 새로운 정보들이 많이 공개되고 있다. 여기서는 완성판에도 들어가도록 확정된 4가지 요소를 체크해 보겠다.

1. 등장 캐릭터 전원이 완성됐다

지난호에서는 주인공 캐릭터들이 전원 완성됐다는 정보를 소개했지만 불과 한달 사이에 모든 캐릭터가 완성됐다. 이것은 실로 놀라운 개발 속도가 아닌가 싶다.

게임의 캐릭터가 속속 등장하며 동시에 세계관까지 전해 주는 에니메이션 데모. 풀 사이즈로 표시되어 있음에도 불구하고 화질은 상당한 수준이다

일부러 한쪽 눈을 가린 노련한 기사 갓슈

움직임은 단순하지만 파워가 다르다

2. 새로운 스테이지가 완성

지난 호에 소개한 스토리의 범위내에서 새롭게 몇개의 스테이지가 추가됐다. 인간의 혼이 방황하는 연출로 표현된 스테이지와 숲 속 등이 그것이다.

3. 메시지와 얼굴이 완전히 들어갔다

게임중에 사용되는 메시지가 전부 들어갔다. 더욱이 말을 하는 캐릭터의 얼굴도 전원이 완성된 것만이 아니라 풍부한 표정으로 말을 한다.

4. 세심하게 개량된 부분

고다츠 일당들의 모습이 변경되고 졸이 도망가는 장면도 변했다.

HEROES

검을 입수한 한과 4명, 뱃길 안내인인 세레나 그리고 수수께끼의 언데드 이 6명이 주인공이다.

란디 & 에드워드

마술사 에드와 많은 공격마법, 그리고 긴지로우가 가르친 봉술권법을 특기로하는 란디. 전설의 용사와 현재의 왕가에 대해서 의문을 갖고, 모험에 뛰어들었다

언데드

아주 오래된 옛날 왕가에 봉사하여 죽을 때까지 지켜왔다고 불리는 전설의 용사 언데드. 아직까지도 소멸되지 않는 강력한 정신력과 검의 파워가 너덜거리는 몸을 움직이게 하는 원동력이 되고 있다. 그가 왜 부활하고, 또한 한들의 행동에 동참하는 것일까? 그것은 수수께끼이며 물론 아군인가 적군인가도 비밀에 싸여있다

부하

부하

이브시 긴지로우

친구들의 서포트 역할로 연장자로서의 냉정한 판단으로 가담한 난자. 혼을 가지고 있다는 검을 찾는데 행동을 함께 하고 있다

사제지간

니콜레 닐

재미반 흥미반으로 모험에 참가한 조금 발칙한 승려. 선천적인지 자신을 속이고 있는 것인지 알 수 없지만 장난기가 풍부하다. 긴지로우를 마음에 두고 있는 듯하다

세레나 콜세아

왕립 붉은 기사단 단장이었지만 어느날 도망쳐 행방을 감춘 후 검을 입수한 한 앞에 나타나 왕가와의 싸움에 말려들게 된다

사건에 휘말려 든다

한 사무엘

원래는 청기사 단원이었지만 루시아가 졸라서 몰래 성 밖으로 데리고 나간 것이 들켜서 추방처분을 받는다. 그후에 모험가가 되어 전설의 검을 입수하지만…

연인관계

라이벌

OTHER

한들과 왕가의 싸움에 직접 관계는 하지 않지만 중요한 역할을 할지 모르는 조역.

마초 고로

황량한 산을 거처로 하고 있는 강철단의 두령. 부하로 고다츠단원을 거느리고 있다. 가끔 근처를 지나다니는 한과 알게 된다

KINGDOM

전설의 검 강탈을 계획한 왕가의 사람들. 집요하게 검에 집착하는 이유는 무엇일까?

루시아 발르가

왕가의 공주. 바르가성 밖의 문화등에 흥미를 갖고 있으며 이전에는 한을 따라 자주 성에서 빠져나왔다. 지금은 추방된 한을 걱정하고 있다

남매

라인하르트 바르가

왕자이자 흑기사단의 단장이기도 한 이도류 검법의 사나이. 현 왕가의 중심인물이다. 루시아에게는 상냥하지만 왕가에 맞서는 자는 용서없이 처단하는 성격이다

적기사단장 커티 삭

세레나의 도망 후 붉은기사단 단장이 된 여성. 전부터 세레나를 라이벌로 여기고 있었으며 그녀의 후임으로 단장자리에 오른 것에 기분이 상해 있다

불신

주종관계

청기사단장 데드아이 갓슈

붉은 기사단과 반대되는 푸른기사단의 단장. 싸움을 삶의 보람으로 여기며 강자를 원하고 있지만 최근에는 약한 상대들 뿐이기 때문에 핸디캡으로서 일부로 안대를 착용하고 있다

실 버

왕국 기계병단의 최강 병기. 카논의 마법력에 의해 의지를 가지게 된 기계로 변했다. 왕가라기 보다는 카논만을 위한 보디가드라고 말하는 것이 옳을 것이다

마스터

카논 그레이

암흑 마법의 힘에 의해 아주 먼 옛날부터 살아온 마도사. 왕가를 이용해서 나라를 지배하려고 계획하고 있으며, 현재 면밀한 계획을 세우고 있다

즐 파이야

왕가의 독립 유격대를 이끌고 있는 아첨꾼. 귀찮은 일은 부하들에게 맡기고 공적만을 원하는 교활한 성격. 도처에서 일행이 가는 길을 가로막는다

신 캐릭터 미미리는 어떤 활약을 보여줄까?

천지무용

미미리 온천의 여행

지난호에 약간의 시스템 소개와 게임화면이 공개된 천지무용이 완성도 50%를 맞이하여 전체적인 모습이 드러났다. 최근 많은 장르에서 선보이고 있는 멀티 엔딩 시스템도 있어 게임의 재미는 몇배로 늘어날 것같다. 천지무용의 팬들이여! 96년 1월을 기대하자!!

멀티엔딩으로 플레이어를 사로잡는다

이제는 그리 희귀한 시스템이 아니지만 이전에는 '한번 플레이로 만족할 수 일을 것인가?' 라는 타이틀을 내세우며 대대적으로 선전했던 시스템 '멀티 엔딩'. 이 천지무용도 멀티 엔딩 시스템을 채용한 어드벤처 시뮬레이션으로 등장한다. 지난호에도 소개했지만 이 소프트에는 단순히 게임만이 들어있는 것이 아니라 데이타 베이스도 들어있으므로 어쩌면 팬을 위한 소프트일지도 모르겠다.

온천에 도착한 일행. 그러나 정작 오자고 조르던 료우코가 온천의 장소조차 모르고 천지일행의 고생문이 열리게 된다. 그리고 여러차례 고비를 넘기며 겨우겨우 온천에 도착하지만 그곳에는 더욱 큰 재앙이 그들을 기다리고 있었으니…

이 소녀가 신 캐릭터 미미리다!

5인의 미녀에게 둘러싸여 부러운 분위기를 자아내고 있는 천지이지만 정작 본인은 행복한 표정을 짓지 않고 있다. 천지를 둘러싼 사랑의 사투가 또다시 시작된 것일까?

원래 우주해적이었던 료우코와 쥬라이왕가의 왕녀 아에카. 이 둘은 시나리오에 두드러지게 나타나는 라이벌 사이이다

스토리와 그래픽은 모두 오리지널이므로 기대해도 좋다

좋아하는 캐릭터와 회화를 즐긴다

게임 시스템은 애니메이션과 어드벤처 형식의 회화장면을 연결시키면서 진행되게 되어 있다. 여기서 한가지 기쁜 점은 게임오버라는 문자가 절대로 등장하지 않는 점이다. 때문에 엔딩을 볼 때까지 시나리오를 충분히 즐길 수 있다.

커멘드를 선택하고 각 신에서 조건을 만족시키면 앞으로 진행된다

'말하다' 커멘드로 캐릭터를 선택하고 정보를 모아 다음 행동을 결정하는 것에 의해서 다음 스토리의 전개가 달라진다

충실한 시스템

천지무용 어드벤처는 천지무용을 모르는 사람들을 위해서 옵션에서 캐릭터들의 소개를 볼 수 있다. 또한 오프닝이나 플롤로그만을 다시 보는 것도 가능. 그리고 멀티 엔딩이기에 시나리오를 어느정도 충실하게 했는가를 나타내는 달성율과 그래픽 표시율 등의 재확인 기능도 가지고 있다.

그래픽은 상당히 많이 구성되어 있지만 하나도 빠짐없이 보는 것은 상당히 힘들다. 달성율을 100%까지 만들어 보자

천지무용이라면 당연히 미녀들의 집합. 더욱이 무대가 온천이기 때문에 기대할만한 장면이 있을지도…

95년 매니어를 울린 새턴 소프트

1 팬저 드래군

장 르	슈팅	발매일	3월 10일
제작사	세가	가 격	6,800엔

새턴용 오리지널 3D슈팅 게임. 드래곤에 타고 360도 전방향에서 나타나는 제국군과 싸우는 게임이다. 폴리곤에 의한 독특한 연출과 압도적인 보스 연출이 매력만점인 게임.

2 데이토나USA

장 르	레이스	발매일	4월 1일
제작사	세가	가 격	6,800엔

94년 봄에 데뷔하여 세계적으로 대히트를 기록한 레이스 게임의 이식작. 최고 각 코스에 최대 30대의 레이스 카가 경주를 벌이는 아메리카 현존 레이스의 스릴 넘치는 스피드감을 맛볼 수 있다

3 수정전설 아스탈

장 르	액션	발매일	5월 26일
제작사	세가	가 격	5,800엔

제작사인 세가 엔터프라이즈는 이 소프트를 위해서 오리지널 캐릭터를 제작하고 환타지적 분위기의 세계관을 창조했다. 아름다운 그래픽과 각 캐릭터의 부드러운 움직임에 회전, 확대축소 기능을 풀 활용한 게임이다

4 리그로드 사가

장 르	RPG	발매일	7월 21일
제작사	세가	가 격	5,800엔

게임에 사용된 모든 캐릭터와 물건들이 폴리곤과 렌더링 기법에 의해서 구성되어 있는 택티컬 RPG. 전투 진행 시의 카메라 앵글 전환에 눈이 익숙해지기까지 불편함을 느낄 것이다. 6인의 멤버가 견유사이에게 맞써 싸운다

5 윙 암즈

아나로그 스틱을 이용하여 화려한 공중전을 펼칠 수 있는, 약간의 플라이트 시뮬레이션 요소를 담은 세가의 슈팅 게임. 자신의 기체는 7가지에서 선택할 수 있으며 총 6가지의 미션으로 구성되어 있다. 역시 게임의 모든것이 폴리곤으로 표현되어 있다

장 르	슈팅	발매일	9월 29일
제작사	세가	가 격	5,800엔

6 드래곤 볼Z -진 무투전-

이제까지 다기종에 걸려 시리즈화 됐던 드래곤 볼의 새턴용 게임. 각 기종에서 사용됐던 시스템을 집대성하고 있으며 시나리오 성도 가지고 있다. 등장 캐릭터는 총 27명이며 배틀 필드에 깊이라는 새로운 개념이 추가됐다

장 르	격투액션	발매일	11월 17일
제작사	반다이	가 격	5,800엔

7 버철 캅

94년 여름에 게임센터에 등장하여 폭발적인 인기를 불러 일으켰던 건 슈팅 게임의 이식작. 새턴 최초의 건슈팅 게임으로 총이 포함되어 판매되고 있다. 초당 30프레임의 움직임으로 적이 등장하며 현재 게임센터에는 2가 등장했다

장 르	건 슈팅	발매일	11월 22일
제작사	세가	가 격	7,800엔

8 세가 랠리 챔피언 쉽

데이토나USA에 이어 게임센터에 등장한 세가의 레이싱 게임. 랠리의 감각을 살린 핸들링과 언덕질주 직후의 점프 등 완벽한 이식을 자랑하는 게임이다. 특징적인 부분은 2인 동시 대전 모드로 상하 분할 상태에서 독자적인 시점 변경이 가능하다

장 르	레이스	발매일	12월 29일
제작사	세가	가 격	5,800엔

9 버철 화이터2

새턴과 동시발매된 전작에 이어 아케이드에 94년 겨울에 등장한 금세기 최고의 화이팅 게임. 신 캐릭터 2인을 추가로 10인의 캐릭터가 총 2000여가지의 기술을 사용할 수 있다. 동작 프레임도 아케이드용과 동일한 60프레임. 아키라의 붕격운신쌍호장도 건재하다

장 르	격투액션	발매일	12월 1일
제작사	세가	가 격	6,800엔

PS 연구실

지난 가을 약간의 침체기를 보였던 플레이 스테이션. 그랬던 만큼 지난 12월에 있었던 플레이 스테이션의 소프트 폭격은 많은 PS 유저들을 초토화시키기에 충분했다. 리지 레이서를 시작으로 전투국가, 투신전2, 키릭 더 블러드2, 스화ZERO, 환상수호전, NBA 파워덩커즈 등 비중이 큰 주목 소프트들이 대거 등장, PS 유저들의 겨울방학을 화려하게 수놓았다. 소니는 이로써 일단 겨울방학과 연말연시 소프트 전략에는 성공한 셈이라고 할 수 있다.

최후의 비장의 카드

'96 소프트 전략

박귀연

200만대를 돌파한 PS, 이젠 소프트로 승부한다

96년은 PS의 해

소니가 처음 게임업계에 진출한다고 했을 때는 상당히 우려의 소리가 높았었다. 닌텐도, 세가 등 게임업계의 거목들 속에서 과연 소니가 어느정도의 역할을 할 수 있을까에 대해 의문을 가졌던 것이다. 하지만 PS가 나오고 1년이 지난 지금 오히려 그런 말을 하는 사람을 찾기가 더 힘들어졌다. 전자업계의 거목 소니의 앞선 기술력, 뛰어난 디자인, 철저한 마케팅, 남코 소니 등의 서드파티로 무장한 플레이 스테이션은 1년 만에 게임업계에 확고한 자리매김을 한 것이다. 현재는 세가의 새턴과 누가 앞선다고도 할 수 없이 팽팽하게 대립을 보이고 있는 상태이다. 하지만 이제 얼마 뒤면 최고의 라이벌이라고 할 수 있는 닌텐도64가 등장한다. 앞으로 그러한 강적을 맞아 결전의 준비를 하고있는 PS. 그들이 설계하고 있는 96년은 과연 어떤 모습을 하고 있는 것일까?

하드웨어 보급 전략

현재 200만대를 돌파한 플레이 스테이션. 하지만 닌텐도 64와 싸우기 위해서는 아직 부족하다고 생각한 소니는 보급대수 확대에 전력을 쏟고 있다. 연말인 12월에 대작들을 집중시킨 것도 다 연말연시의 하드 보급을 확대시키기 위한 전략이라고 할 수 있다. 지난 12월에 플레이 스테이션은 대작 소프트와 함께 각종 사은행사를 통해 하드 보급 확대에 어느정도 성공했다고 할 수 있다. 게다가 지난 12월에 오픈 가격제 도입으로 실질적인 가격인하를 실시하고 있는 지금 플레이 스테이션의 소비자 가격은 26800엔 정도로 내려갔고 곳에 따라서는 25000엔 선까지도 구입이 가능하다. 그밖에도 대작소프트 출시를 1월달에도 멈추지 않는 등, 소위 게임업계에서 말하는 안정적인 하드수 300만대를 하루빨리 달성하기 위해 소니측은 최선을 다하고 있다.

하드 300만대 노리는 소프트웨어 전략

기존의 틀 속에 얽매이지 않는 독특한 게임 장르의 개척. 이것이 의미하는 것은 결국 늘 새로운 것만을 추구하는 유저들의 구미에 어느 정도 부응할 수 있는가 하는 문제이다. 이것은 곧 게임업계에서 살아남기 위한 치열한 몸부림이라고 할 수 있다. 이 문제의 해결 방안으로 시도된 것이 '점핑 플래쉬'나 암울한 분위기를 연출하는 RPG '킹스필드2'라고 할 수 있으며 그 뒤를 이어 소니가 자신하는 야심작 '힘내라 모리가와군 2호'는 인공지능으로 로봇을 성장시키는 것으로 독특한 게임 방식을 취하고 있다. 그밖에도 프라모델 로봇을 이용한 대전격투 '젝시드'나 서바이벌 호러라는 새로운 장르를 추구하는 캡콤의 역작 '바이오하자드', 로보트의 사고 프로그램을 직접 설계하는 아트딩크의 '카르니지 하트', RPG와 비행 시뮬레이션을 결합한 SCE의 벨다셀바전기 등 소니의 새로운 시도는 끝없이 진행되고 있다.

반다이의 젝시드. 프라모델 로봇을 파트별로 조합해 자신이 원하는 새로운 로봇을 탄생시킨다

모리가와군2호의 이미지 CG

전작을 능가하는 속편 제작

얼마전 세가측에서도 새로운 오퍼레이팅 시스템에 대한 이야기가 많았던 것 만큼 PS측에서도 개발툴의 개량에 전력을 다하고 있다. 최근에는 프로그램 기술의 진보에 따라 폴리곤 처리속도가 1.5배 증

이달의 기대소프트

폴리스너츠

명작 스내처의 속편과 같은 느낌을 주는 이 게임은 3DO로 먼저 발표되었던 작품이다. 근미래를 배경으로 한 SF 작품으로 대단한 호평을 받았던 폴리스너츠는 이번 PS용으로 이식되면서 스토리 추가는 물론이고 3DO용에서는 볼 수 없었던 깨끗한 그래픽 등 한층 더 발전된 모습을 보여주고 있다. 코나미의 전력이 투입된 이번 작품은 결코 코나미 팬들을 실망시키지 않을 것이다.

가하였다. 이를 이용한다면 지금까지보다 한단계 높은 수준의 게임제작이 가능해지기 때문에 히트작들의 속편은 꾸준히 증가될 것으로 예상된다. 열광적인 팬을 확보하고 있는 프롬 소프트의 '킹스필드'는 벌써 3까지 속편이 이어지고 있으며 '점핑플래쉬'와 '아크 더 래드'의 속편도 상당한 수준이 될 것임에 틀림없다.

프롬 소프트의 킹스필드3. 전작에 비해 한층 진보된 그래픽을 보여준다

본격적인 RPG의 출시

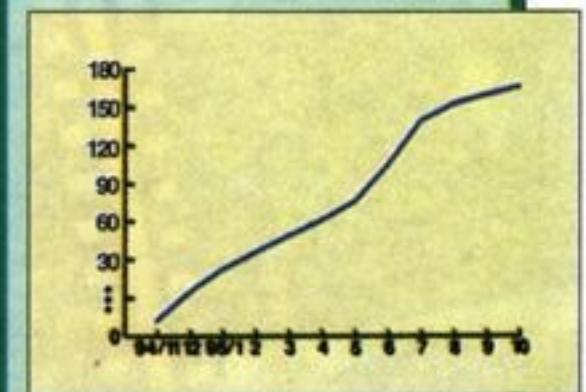
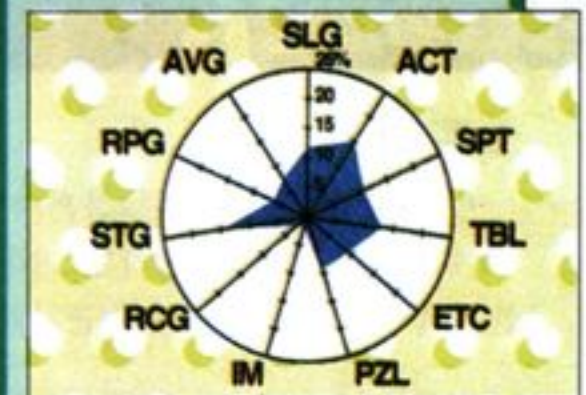
매력적인 스토리, 멋진 연출, 독특한 음악 등을 종합적으로 요구하는 RPG는 신세대 감각에 매우 적합한 장르라고 할 수 있다. 뛰어난 RPG는 하드의 보급에 막대한 영향을 끼치는데 플레이 스테이션의 RPG 출시는 아직까지 좀 적은 타이틀 수를 가지고 있다. 이것은 바꿔 말해 차세대기에 걸맞는 수준높은 RPG를 제작하고자 하는 의도라고 할 수 있는데 그 결실로 탄생된 것이 바로 코나미의 '환상수호전'이다. 이 게임은 박력만점의 전투, 매력적인 캐릭터 등으로 일부 유저들에게 스퀘어의 RPG를 능가한다는 평을 듣고 있다. 또한 내년 4월부터 매월 2작품의 타이틀을 정기적으로 출시한다는 계획을 갖고 있는 SCE에서도 '포포로크 로이스토리'를 내놓는 등 닌텐도 64의 등장을 견재하기 위한 각 업체의 RPG 출시 경쟁은 더욱 치열해질 것으로 예상된다.

해외 서드파티들의 활용

플레이 스테이션은 일본 내에서는 물론, 해외에도 많은 서드파티들을 갖고 있다. 쥬라기공원 등을 보면 미국의 3D기술이 일본의 수준을 훨씬 능가하고 있음을 알 수 있는데, 이 뛰어난 3D기술을 게임에 도입한 작품들이 외국에서 제작되고 있다. 이렇게 외국에서 제작된 뛰어난 소프트들을 일본 PS에서도 발매함으로써 게임의 새로운 재미를 제공해 주고 있다. 현재 미국에서 호평받고 있는 디스트럭션 더비나 워호크, ESPN 등의 소프트들이 속속 일본에서의 발매를 준비하고 있다. 이로서 PS 유저에게는 더 선택의 폭이 넓어졌다고 할 수 있다.

ESPN. 롤러브레이드와 스케이드보드를 이용한 레이싱 스포츠의 복합장르 게임이다

최신 아케이드 게임 완벽이식

초기 PS의 판매고에 막대한 영향을 끼쳤던 철권은 원래 아케이드용의 이식작이었지만 거의 완벽에 가까운 수준으로 오리지널 CG무비와 중간보스의 사용 등 새로운 요소의 결합으로 PS 최고의 소프트로 자리잡았다. 이처럼 아케이드 작품의 이식은 유저들의 주된 관심사라고 할 수 있는데 이러한 움직임은 96년에도 계속될 전망이다. 전통의 캡콤의 '스트리트 화이터 ZERO'와 '뱀파이어'는 완벽 이식이 기대되는 남코의 철권2, 현란한 영상으로 우리를 매료시키는 '소울에지', CG무비 기술의 극한을 보여주는 '갤럭시안3', 본격적으로 PS 진출을 발표한 SNK의 사무라이 스피리츠3 등 올 96년 한해를 뜨겁게 시작하기 위해 지금새롭게 몸단장을 하고 있는 소니, 전자업계의 최강을 자랑하는 그들이 과연 게임업계의 왕자인 닌텐도를 이길 수 있을 것인지 PS의 건투를 빌어보며 지켜보는 수밖에 없을 것이다.

남코의 시스템11의 세번째 작품인 소울에지. 새로운 차원의 3D격투액션으로 재탄생하기 위해 PS로의 이식을 꿈꾸고 있다

SEC의 벨다셀바전기. 전투가 판저드래군 같은 감각으로 진행된다

정의를 위해 싸우는 성흔전사의 투혼열전

장 르	RPG	발매일	미정
제작사	타카라	가 격	미정

인기 연재만화를 게임화한 「성흔의 죠카」 PS용은 오리지널 애니메이션보다 5세대 정도 지난 후의 이야기로 이 게임에 등장하는 죠카나 후기 등은 애니메이션에 등장했던 캐릭터들의 후손이 된다. 오니지널 애니메이션과는 성격이 완전히 뒤바뀐 캐릭터도 있다고 하니 비교하면서 게임의 진행상황을 살펴보는 것도 즐거울 듯하다.

스토리 소개

이 게임은 24개의 룬(성흔)이 「세계의 배꼽」이라고 불리는 거대한 구멍에 봉인됐던 것이 누군가의 손에 의해 해방되면서 스토리가 시작된다. 성흔의 해방으로 인해 세계는 다시 혼돈 속으로 빠져들게 되고 지구상의 모든 대륙은 날이

갈수록 괴이한 형태로 변해 가고… 이런 상태가 계속 진행되면 이 세계는 모두 한덩어리로 질척하게 녹아 뒤범벅이 되버릴 것이다. 플레이어는 성흔전사의 한사람으로 죠카를 도와 모든 룬을 다시 봉인시키는 임무를 맡게 된다.

성흔(룬)과 성흔전사

「죠카」의 세계를 상징하는 중요한 요소인 성흔(룬)이란 이 지구상에서 일어날 수 있는 모든 운명을 나타내는 24자와 그것들을 통합하는 하나의 문자인 「브랑크 룬」. 이렇게 24자의 신성한 문자를 총칭하는 것으로 룬은 스스로 선택한 인물에 멍(상처)의 형태를 한 「성흔」으로 존재하는 것이다. 이 룬을 가지고 있는 인물은 성흔전사로 불리우게 된다. 룬을 갖게 된 성흔전사에게는 신비한 마력이 부여되어 강력한 영향력을 발휘하게 된다. 성흔에게는 정(正)위치와 역(逆)위치가 있는데 역위치로 존재하는 것은 그 힘도 정반대의 형태로 나타난다.

그리고 24개 룬의 대표격인 「브랑크 룬」은 그 자체로는 힘을 발휘하지 못하지만 다른 룬과 만나면 완벽한 힘을 발휘하게 된다. 브랑크 룬이 없는 경우, 룬의 힘은 정역의 두 상태 중 한쪽으로 치닫게 된다. 성흔전사를 죽이든지 십자가 모양의 성흔(상처)을 입혀 성흔전사를 탄생시키든지…

빛과 어둠, 어느쪽의 죠카가 될 것인가?

룬을 통합해 혼탁한 세계를 바로 잡기 위해 신선인 시로자와는 죠카에게 브랑크 룬을 주어 지상으로 보낸다. 그러나 천사인 토프카가 룬을 2개로 쪼개 버렸기 때문에 죠카도 분열되어 쌍둥이로 탄생된다. 플레이어는 두 죠카 중 하나를 선택해 자기편으로 만들어 시시각각 변하는 맵을 이용해 다른 한쪽과 싸우면서 룬을 모아야 한다. 두쪽의 죠카를 하나로 결합시키기 위해…

이 게임의 중요한 포인트의 하나라고 하면 멀티 시나리오와 멀티 엔딩을 들 수 있다. 플레이어는 세계에 흩어진 룬을 가진 24인의 성흔 전사 중에 한명이 되어 빛과 어둠으로 나뉘어진 2인의 죠카 중 한쪽의 도움으로 룬을 모아 가게 된다. 물론 다른 한쪽의 죠카도 동시 진행으로 룬을 모으려 하기 때문에 치열한 경쟁이 예상된다.

플레이어 캐릭터가 되는 성흔전사는 성별, 생년월일, 혈액형 등 세세한 부분까지 데이터를 입력할 수가 있으며 그것에 따라 패러미터가 변화하며 성흔의 위치도 결정된다.

최신 전투화면과 시스템 대공개

입체적인 전투 맵

우선 제일 먼저 주목할 것은 3D

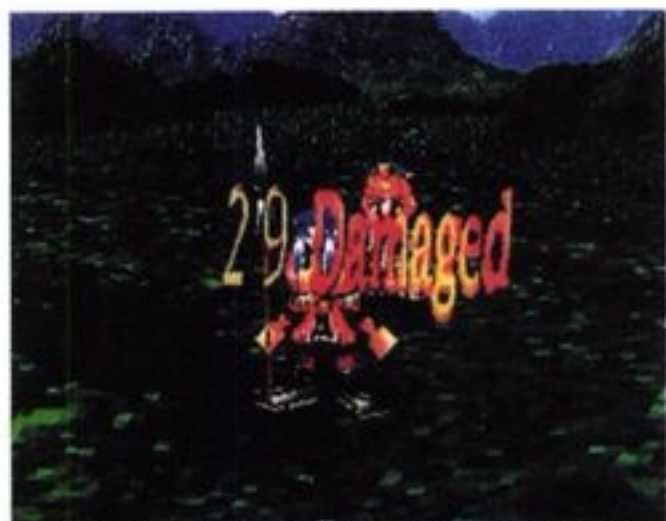
이 게임의 진행 패턴은 턴 진행으로 적군과 아군이 서로 교대로 공격한다

전투맵이다. 거대한 성벽이 주무대로 게임의 전개에 따라 다채로운 전장의 모습이 공개된다고 하니 기대해도 좋을 것같다. 화면의 좌우에 있는 원형 미터는 캐릭터의 이동력을 표시해 준다.

공격 신에서 보여주는 3D 폴리곤

캐릭터가 이동해 적을 공격 가능한 범위 내로 끌어들이면 적의 머리 위에 마카가 표시된다. 이 상태에서 커멘드를 불러내 공격을 선택하면 다음과 같이 적 데이터를 확인할 수가 있게 된다. 이 게임은 지형 효과를 비롯해 SLG 특유의 세세한 데이터 설정이 많은 비중을 차지하고 있으므로 두뇌적인 전략이 필요할 것같다.

시점 변환이 가능

공격을 선택하면 대전 격투와 같은 폴리곤 캐릭터가 등장한다. 이번 샘플용에서는 창과 캐릭터를 이용한 후기의 연속 공격이 보여진다. 죠카 바로 앞에서 뒤로 돌면서 창으로 찌른 후, 공중 회전 킥으로 이어지는 연속 동작은 아직 2등신의 기형적인 모습이긴 하지만 꽤 근사한 움직임을 보여준다. 물론 이것은 성혼의 힘이 발휘된 특수 공격이나 마법을 사용했을 때의 모습이다.

공격 개시부터 데미지가 표시될 때까지 카메라가 캐릭터 주위에 밀착돼 있어 스피디감이 한층 더 살아난다

시시각각 변화하는 맵

전체 맵은 지구본 형태로 둥글게 표시된다. 게임 중에서도 전체 맵은 하루가 다르게 변화되어 조금 전까지 대륙이었던 곳이 갈라져 섬이 되기도 한다. 플레이어는 다른 한사람의 죠카보다 먼저 룬을 모아가기 위해 이 지형의 변화를 잘 파악해야 한다.

이것은 전투용 맵이지만 통상 맵도 입체적인 지형이 될 것이라고 한다

살아있는 폴리곤에 텍스쳐를 붙여 완성시킨 후기의 전투신용 캐릭터. 가볍게 갑옷을 걸치고 한손에는 창을 들고 있다

NPC(Non Play Character)에도 감정이 있다

「성혼의 죠카」에서는 마을 사람 등 우리가 조종할 수 없는 캐릭터들도 감정을 가진다. 플레이어 캐릭터에는 '감정치'라는 패러미터가 있어 어느 일정 시점까지의 행동에 따라 NPC의 반응이 변하는 것이다. 다시말해 같은 상점에서 물건을 사도 어떤 경우는 단골손님으로서의 친절한 대우를 받기도 하고 또 어떤 때에는 노골적으로 달갑지 않은 손님 취급을 당하기도 한다. 이런 차별 대우는 캐릭터들이 좋은 일을 했을 때와 못된 짓만 저지르고 다닐 때 뚜렷하게 나타난다.

캐릭터 소개

죠카(빛): 공주로서 바르고 곱게 자라난 정의로운 소녀이다. 하지만 그 정도가 너무 지나쳐 주위 사람들에게는 좀 골치 아픈 아이로 여겨진다

죠카(어둠): 서커스단에 팔려가 악동으로 자라난 죠카. 3인의 마녀가 후계자로 지명할 정도로 심술이 대단하다. 하지만 미워할 수 없는 매력이 있다고 하는데…

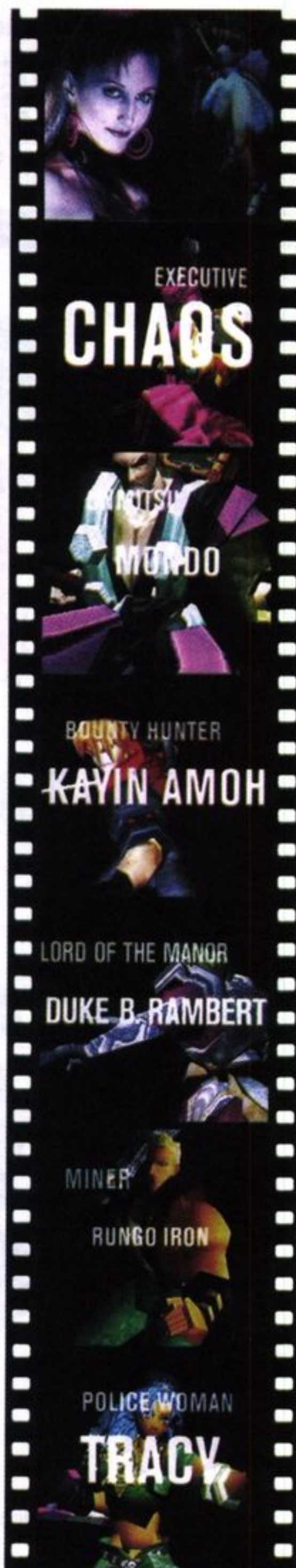
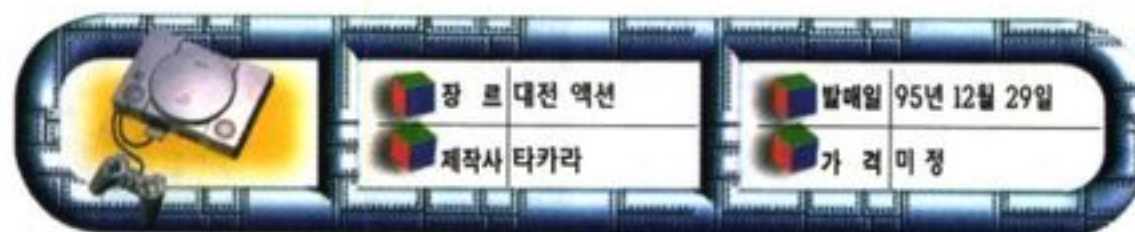
토프카: 오리지널 애니메이션과 마찬가지로 천상에 살고 있다. 죠카로 태어나게 될 갓난아기의 브랑크 룬을 그가 쪼개버렸기 때문에 이야기는 복잡해진다

나타크: 오리지널 애니메이션에서는 착실한 스타일의 캐릭터였는데 여기에서는 그 모습이 180° 변신되어 등장한다

후기: 죠카의 수호신으로 천상에서 보내졌지만 죠카가 두쪽으로 분열된 것에 영향을 입어 이중 인격의 소유자가 된다. 이 일러스트는 그 중의 '일호'라고 할 수 있다

10인의 검투사의 완벽 필살 가이드

투신전2

장 르	대전 액션	발매일	95년 12월 29일
제작사	타카라	가 격	미 정

드디어 투신전2가 우리 앞에 그 화려한 모습을 전면 공개했다. 이번호에서는 전작에서 더욱 파워 업한 그래픽, 시스템, 신필살기, 궁극필살기가 총망라되어 새로워진 투신전2의 세계를 확실하게 보여줄 것이다. 또한 PS용 투신전2 오프닝 무비에서는 에이지나 소피아, 엘리스의 실사 화면이 화려하게 등장한다.

2 에서 새로워진 시스템 가이드

1. 도발 포즈(셀렉트 버튼)

전작에서는 전투중에 선택 버튼을 누르면 특정 캐릭터에 한해 도발 포즈가 취해졌다. 하지만 이번 「2」에서는 모든 캐릭터에게서 도발 포즈를 감상할 수 있게 됐다.

2. 대시 페인트(←← 또는 →→ 가운데로 측전)

도발 중의 모션은 취소가 가능하므로 도발포즈를 이용해 페인팅 공격을 시도해 보는 것은 어떨까?

3. 오버 드라이브의 비밀

지금까지 베일에 가려져 있던 오버 드라이브 게이지가 드디어 정체를 드러냈다. 공격할 때, 공격이 먹힐 때, 도발 당할 때 등의 상황에서 변화되며 MAX에서 궁극필살기를 사용할 수 있다. 공격을 시도하는 쪽이 게이지 축적이 더 빠르므로 적극적인 공격을 시도해 오버 드라이브 게이지를 축적하자.

4. 2종류의 다운공격(약□+X, 강△+○)

새롭게 추가된 공격 수단으로는 2종류의 '다운공격'이 있다. 이것은 쓰러진 적을 더욱 궁지에 몰아붙이는 공격 시스템으로 두 종류로 나뉘어 진다. 그중에 하나로서 떨어진 거리에서 적이 다운되어 있을 때에는 점프해 발로 상대를 내려찍는 원거리 다운 공격이 있는데 이 경우 점프해서 공격할 때까지 다소 시간이 걸리기 때문에 적이 다시 일어날 수 있는 것을 염두해 두자. 또 다른 하나는 근거리 다운 공격으로 발 밑에 쓰러져 있는 적을 그 즉시 밟아 버리는 초스피드 공격방법이다. 이것은 원거리 다운공격과는 달리 공격하기까지의 시간이 매우 짧기 때문에 적이 피할 수 있는 확률은 거의 없다.

적을 쓰러트린 후 쓰러진 상대를 공격하는 다운공격. 데미지 자체로는 큰 효과가 없지만 공격의 균형을 잃지 않고 적을 궁지로 모는 중요한 역할을 한다

5. 단순한 버튼으로 구사되는 필살기

전작과 같이 단순한 버튼으로 간단히 필살기를 사용할 수 있는 시스템이 채택되어 있다. 이로 인해 초보자도 커멘드가 복잡한 격투 액션에서 기술을 구사하지 않고도 즐길 수 있게 되었다. 또 가드가 서툰 사람을 위해 자동적으로 가드해 주는 '자동 방어 시스템'도 채택되어 있다. 이것은 설정에 따라 ON, OFF가 가능하다.

6. 신캐릭터들의 측전(L1,L2)

카오스의 측전은 두 손을 사용하며 측전이 아닌 것처럼 착각될 정도로 스피드가 대단하다. 가이아의 측전은 두손을 무릎에 감싸고 일정거리를 진행한 후 재빨리 일어선다.

에이지

스테이지

에이지는 전작과 같이 사이가 벌어지면 열공참을 연발하고 접근전이 되면 약한 비승참·개 등 빈틈이 적은 기술을 노리는 것이 그의 기본적인 전법이다. 신필살기인 해골가르기는 사이가 벌어져 있을 때 순식간에 구사하면 효과적이지만 빈틈이 크니 반격에 유의하자

기본필살기	
열공참	↓↘→+□or△
비상참 개	→↓↘+□or△
해골가르기	←↓↙+□or△
유성각	공중에서↓↙←○or×
축격탄	↘+×or○

비전필살기-백귀맹습검
→↘↓↙←↙↓↘→+△

궁극필살기-지옥문
□+△+×+○

11인의 캐릭터 완벽 가이드

에이지의 영원한 라이벌은 2에서도 여전히 건재하다. 에이지와 마찬가지로 궁극필살기도 거의 흡사하다. 굳이 다른 점을 찾는다면 카인의 경우에는 접근전에서 유효한 소울더크러쉬가 있다는 것.

기본필살기	
소닉 슬래쉬	↓↘→+□or△
데드리 레이즈	→↓↘+□or△
숄더 크래쉬	↓↙←+×or○
레이징 선	공중에서↓↙←+×or○
어퍼 그레이드	↘+△

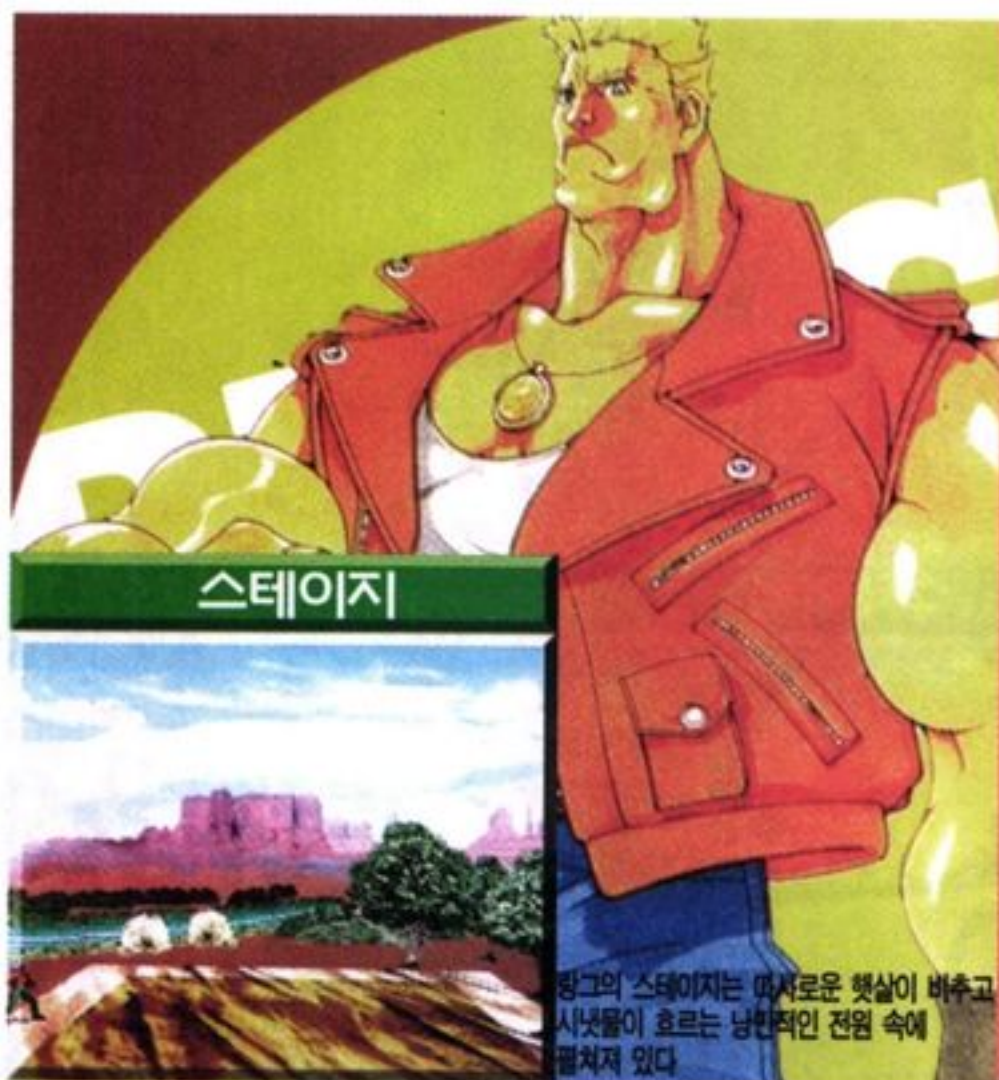
비전 필살기-헬즈 인페르노
→↘↓↙←↙↓↘→+△

궁극필살기-헬즈 게이트
□+△+×+○

역시 이번에도 채찍을 들고 등장해 덤벼드는 적을 후려쳐 쓰러뜨린다. 소피아는 필살기 사용중에 점프하면서 전진할 수 있는 기술이 추가되는 등 공격방법이 다채로워졌다.

기본필살기	
시크루댄싱	↓↙←+□or△(공중가능)
선더 링	→↘↓↙←+□or△(공중)
오로라 레볼루션	←↙↓↘→+×or○
러브 샤워	↓↘→+□or△

비전 필살기-라틀 스넥
→←→←+△

궁극필살기-러브러버
□+△+×+○

랑그의 스테이지는 따사로운 햇살이 비추고 시냇물이 흐르는 낭만적인 전원 속에 펼쳐져 있다

전작에서 가장 다채로운 필살기를 사용했던 랑그는 이번에도 새로운 필살기를 습득해 등장했지만 기본적인 격투 방법은 변함이 없고 원거리 대전에서는 상대의 허점을 찔러 대지의 울음이나 신필살기를 사용하는 것이 그가 구사하는 기본 전법이다.

기본필살기	
대지의 분노	↓↘→+□or△
대지의 각성	→↓↘+×or○
바람과 태양의 분노	→↓↘+□or△
대지의 울음	→↘↓↙←+□or△
마구차기	↓↙←+×or○

비전 필사기-대지백제
←↙↓↘→↘↓↙←+△

궁극필살기-대륙격침탄
□+△+×+○

호의 스테이지는 중국 궁전의 이미지를 풍기는 뜰 한가운데 투기장 주변을 둘러싼 사람들이 관객이 되어 준다

호가 사용하는 무기인 철 손톱이 길어진 만큼 공격거리가 길어져 손톱의 파워 또한 증가했다고 할 수 있다. 전작과 마찬가지로 호는 필살기가 구사될 때까지 빈틈이 크므로 필살기보다 일반 공격으로 조금씩 데미지를 입히는 것이 기본 공격 패턴이다. 이번에 추가된 신필살기인 돈파는 옆으로 비스듬히 누워 위쪽을 향해 돈발파를 쏘는 공격기술로 보기에는 대공공격 기술과 비슷한 느낌을 준다.

기본필살기	
돈발파	→↘↓↙←+□or△
돈돈발파	공중에서→↘↓↙←+□or△
돈노호차	←↙↓↘→+□or△
돈파	↓↙←+□or△
갈파열	↓↙←+○or×
미로화료	← →+△

비전 필살기-노노돈발파
→←↙↓↘→←+△

궁극 필살기-광노운
□+△+×+○

산 기슭에 설치된 투기장이 몬드의 스테이지로 어스름한 달빛을 의지해 대전한다

변함없이 원거리 공격에 능하며 호력뇌신이 강화되어 공중전에 더욱 유리해졌다. 무적상태가 되는 것은 아니지만 호력천무는 접근전 공격에 많은 도움을 주는 기술로 상대가 허점을 보이면 호력풍신으로 데미지를 준다. 신필살기인 질풍하늘 지르기는 비스듬히 위를 향해 질풍 지르기를 반복하는 기술로 이것 역시 공격이 나올 때까지의 시간이 긴 편이다.

기본필살기	
질풍상단지르기	↓↘→+□or△
질풍하단지르기	↓↙+←□or△
호력뇌신	공중에서↓↘→+□or△
호력풍신	←↙↓↘→+□or△
호력천우	→↓↘+□or△
질풍하늘지르기	←↓↙+□or△

비전필살기-초력대불열
↓↘→↓↘→←+△

궁극필살기-초력문토포
□+△+×+○

웅장한 고성의 객실을 연상케하는 듀크의 스테이지는 격투를 시작하면 커튼이 위로 올려진다

기사도 정신이 가장 돋보이는 캐릭터 듀크는 몰아붙이는 공격 기술을 갖고 있는데도 불구하고 유일하게 그것을 사용하지 않는 캐릭터이다. 불리하다고 생각할지 근사하다고 생각할지는 플레이어 판단에 맡기는 것이 좋겠다.

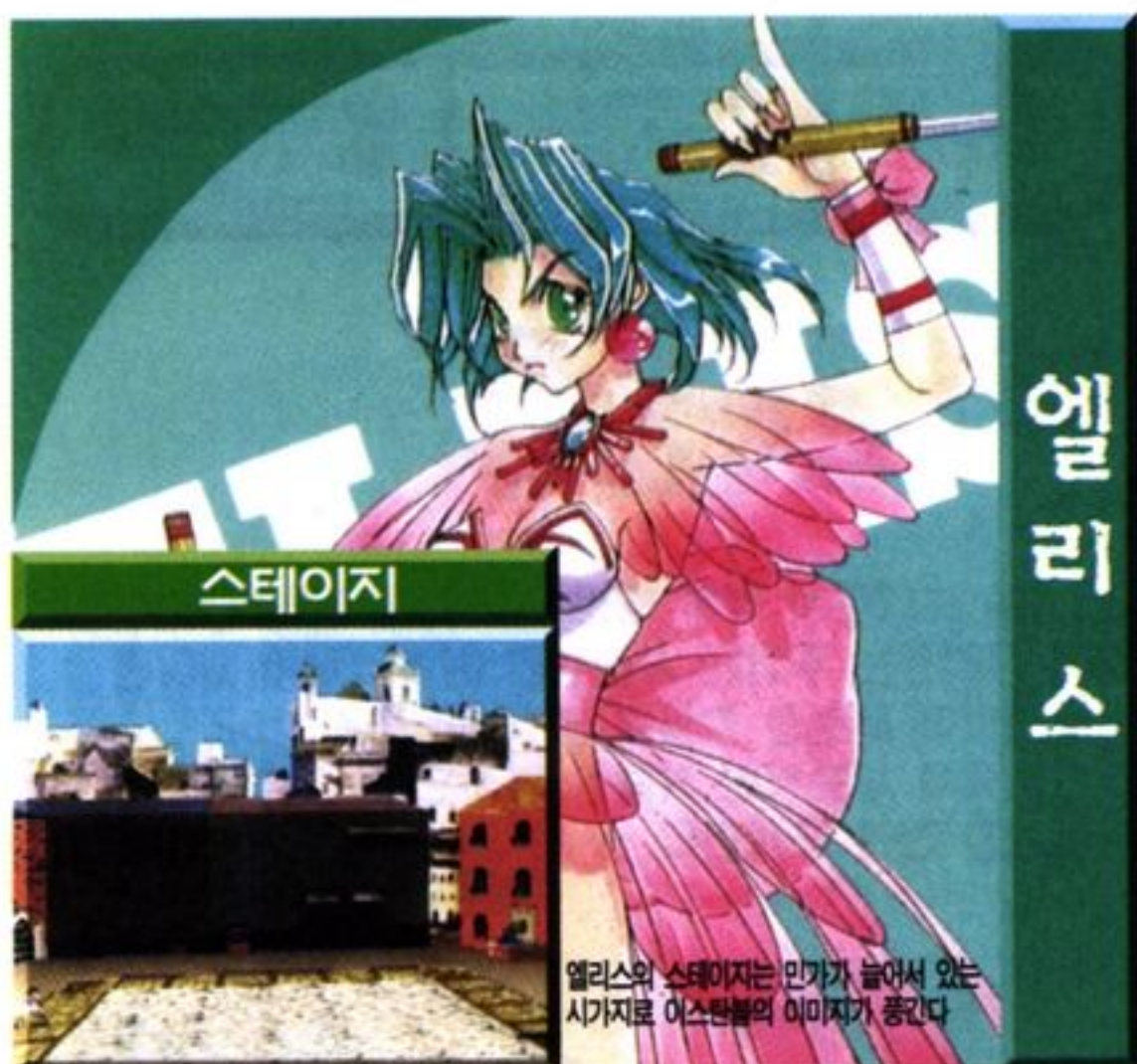
기본필살기	
사잔 크로스	← →↘↓+□or△
데스	↓↘→+□or△
헬름 크러쉬	공중에서↓↘→+□or△
하드로즈	→↓↘+□or△
코핀	↓↘→+×or○

비전 필살기-지엔드
↙↓↘→←+△

궁극 필살기-그랜드 크로스
□+△+×+○

엘리스

스테이지

엘리스의 스테이지는 민가가 늘어서 있는 시가지로 이스탄불의 이미지가 풍긴다

첫눈에 보아도 엘리스의 모습이 전작과 매우 달라진 것을 느낄 수 있다. 하지만 공격법은 전작 그대로 장풍계를 사용하지 않기 때문에 상대에게 접근하는 것에 어려움이 있지만 타고난 스피드로 치고 빠지기를 능숙히 구사해 공격을 시도한다

기본필살기	
로리폽	↓↙←+□or△
아크 슬래쉬	공중에서↓↙←+□or△
소아 윈드	→↘↓+□or△
호밍 스왈로우	↓↙←+○or×
시크루댄싱	공중에서↓↙←+○or×

비전 필살기-프렌치 키스	궁극 필살기-키스키스키스
→←→←+△	□+△+×+○

트레이시

스테이지

트레이시의 스테이지는 콘테이너 화물이 쌓여 있는 항구로 투기장을 이루는 거대한 나무 상자가 여러개 놓여 있다

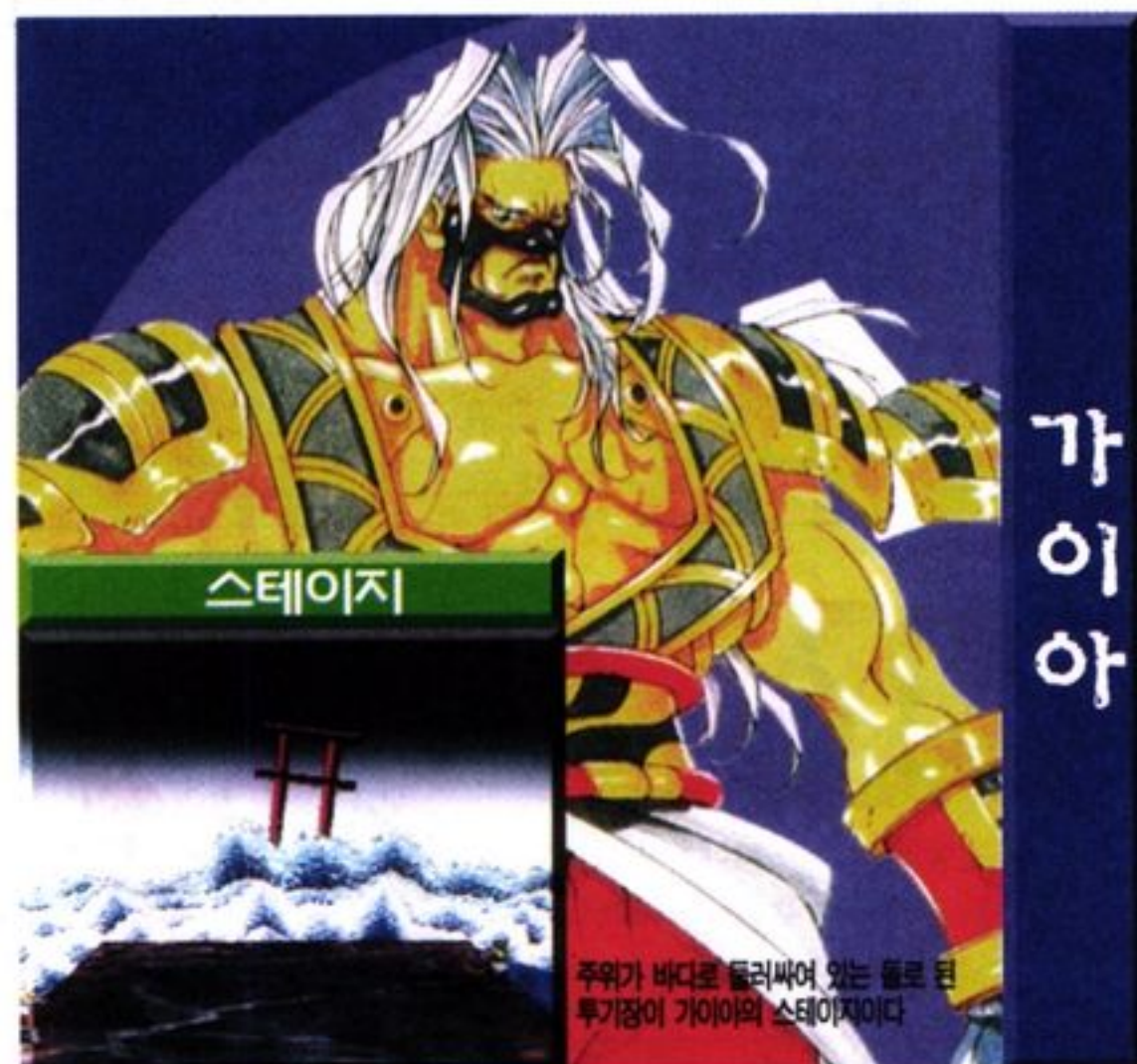
날카로운 파워 킥으로 스테이지를 누비며 적을 도발하는 여경찰 트레이시. 그녀의 무기는 진압봉으로 리치가 좀 짧은 것이 흠이지만 타고난 스피드 감각으로 다리기술과 필살기를 적절히 구사하면 상당한 파워를 발휘한다.

기본필살기	
일렉트로 쉐도우	←↙↓↘→+□or△
허니문	→↓↘+×or○
일렉트로 스웰턴	→↓↘+□or△
잭 포트	↓↙←×or○(공중가능)
킹 슬레이브	←↓↙+□or△

비전 필살기-크레이지 플라넷	궁극 필살기-페일슬라이드
→←→←+△	□+△+×+○

가이아

스테이지

주위가 바다로 둘러싸여 있는 돌로 된 투기장이 가이아의 스테이지이다

전작의 보스이며 엘리스의 아버지이기도 한 가이아는 투박한 갑옷을 벗어던지고 한결 가벼워진 몸으로 변신해 등장한다

기본필살기	
목단	←↙↓↘→+□or△
선	↓↙←+□or△
연	→↓↘+□or△
룡	↓↙←+×or○
달의 룡	← →+△

비전 필살기-업화의 홍	궁극 필살기-죄
→↘↓↙←↙↓↘→+△	□+△+×+○

카오스

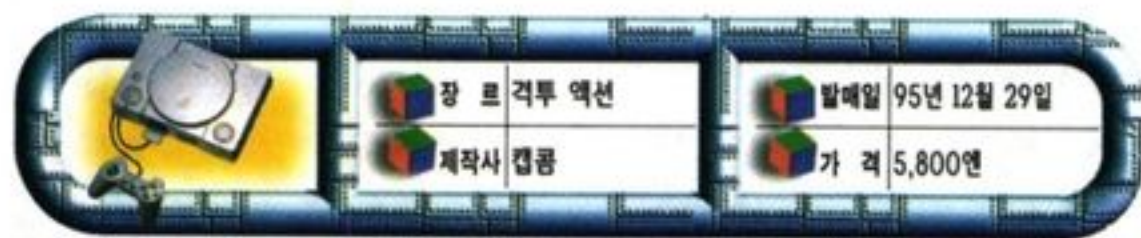
스테이지

[illegible]의 처가라고 불리우는 [illegible] 사원에 설치된 투기장은 바닥의 무늬도 카오스의 이미지와 잘 어울린다

겉모습에서도 느껴지듯이 움직임도 상당히 기묘하다. 처음 대전하는 사람은 종잡을 수 없을 정도로 기묘한 액션에 적응하기 힘들지도 모른다. 카오스의 무기인 낫은 보기보다는 공격거리가 짧은 편이다. 왼쪽 팔꿈치에 방패가 붙어 있는 카오스는 가스가 뿜어져 나오는 필살기인 외도가스가 그의 주무기이다.

기본필살기	
외도 가스	↓↘→+□or△
아도 웨이브	공중에서↓↘→+□or△
잔혹한 커트	→↘↓↙←+□or△
비도 드릴	←↙↓↘→+×or○
무도 런	↙↓↘+×or○

비전 필살기-목엽미진	궁극 필살기-초무전 찌내기
←↙↓↘→↘↓↙←+△	□+△+×+○

완벽이식으로 ZERO의 세계를 재현했다!

스트리트 화이터 ZERO

95년을 보내면서 격투 액션 라인업을 화려하게 수놓은 이번 시리즈는 추가된 시스템만 완벽하게 이해하면 별무리없이 새로운 게임을 즐길 수 있을 것이다. 이번호에서 새로워진 기술을 중심으로 10인 캐릭터 필살기를 전면 공개한다.

10인 화이터 완벽 가이드

류의 신 기술 진공용권선풍각은 조금 떨어진 위치에 있는 캐릭터를 용권선풍각으로 빨아들이듯이 히트시키는 강력한 기술이다.

기술명	커멘드
파동권	↓↘→+P
승용권	→↓↘+P
용권선풍각	↓↙←+K
공중용권선풍각	점프중에↓↙←+K
선풍각	→+중킥
쇄골가르기	→+중펀치
업어치기	상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
잡아던지기	상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
제로카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+P
진공파동권	↓↘→↓↘→+P(1~3회)
진공용권선풍각	↓↙←↓↙←+K(1~3회)

춘리

춘리의 변경사항은 선원각이라는 신 필살기가 추가된 것으로 이 기술은 지상에서 사용하는 기술이지만 웅크리고 앉은 상태에서는 가드할 수 없는 특징을 가지고 있으며 기공권에서 파워 업된 느낌을 준다.

기술명	커멘드
백열각	킥연타
천승각	⬇↑+K
기공권	⬅→+P
선원각	→↘↓↙←+K
응조각	점프중에↓+중킥
학각락	↘+강킥
호습도	점프중에 상대에게 접근 ↓이외+중(강)킥
유성락	상대 가까이에서→(←)+중(강)킥
제로카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+K
천열각	⬅→←→+K
패산천승각	⬋↘↙↗+K
기공권	↓↘→↓↘→+P

낫슈의 필살기는 두개뿐이지만 완전히 다른 공격을 구사하는 슈퍼콤보 3개를 갖고 있다.

기술명	커멘드
소닉 붐	⬅→+P
서머솔트 쉘	⬇↑+K
스피닝 백 너클	→+강펀치
점핑 소바트	→(←)+중킥
스텝 킥	→(←)+강킥
던지기1	상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
던지기2	상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
공중 던지기	점프중에 상대 가까이에서 ↑이외+중(강)P
제로 카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+P
소닉 브레이크	⬅→←→+P연타
크로스 화이어 브릿츠	⬅→←→+K연타
서머솔트 저스티스	⬋↘↙↗+K연타

켄

승용권이 파워 업된 슈퍼콤보 2종류를 사용한다.

기술명	커멘드
파동권	↓↘→+P
승룡권	→↓↘+P
용권선풍각	↓↙←+K
공중용권선풍각	점프중에 ↓↙←+K
번개뒷꿈치가르기	→+중킥
앞구르기	↓↙←+P
지옥차	상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
무릎차기	상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
지옥풍차	점프중에 상대 가까이에서 ↑이외 중(강)P
제로 카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+P
승룡열파	↓↘→↓↘+P
신룡권	↓↘→↓↘+K연타

소돔

기술 커멘드 중에는 방향키를 한바퀴 돌리는 것이 있는데 이 커멘드를 마스터하지 않으면 소돔의 능력을 완전하게 발휘시킬 수 없다.

기술명	커멘드
지옥 스크레이프	→↓↘+P
미구베기	방향키 1회전+P
다이쿄 버닝	방향키 1회전+K
뒤구르며 일어나기	상대의 공격으로 공중에 뜬 상태에서 →↘↓+P
텐구 워킹	상대의 공격으로 공중에 뜬 상태에서 ←↙↓+K
던지기1	상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
던지기2	상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
제로 카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+P
메이드노미야게	↓↘→↓↘+P
천주살	방향키 2회전+P

가이

가이 격투술과 무신술의 계승자. 모든 캐릭터 중에 가이만 대쉬 이동이 가능하다. 무섭게 질주하는 대쉬 공격은 그만이 가진 특수 전술이다.

기술명		커멘드
무신류 번개 떨어뜨리기		↓↘→+P+P
무신선풍각		↓↙←+K
질주	정지	↓↘→+약킥+약킥
	그림자 띄우기	↓↘→+중킥+중킥
	목베기	↓↘→+강킥+강킥
검서		↘+강킥
팔꿈치 찌르기		점프중에 ↓+중펀치
머리 부수기		→+중펀치
무신옥쇄권		약P, 중P, 강P, 강K 순으로 재빠르게
던지기		상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
잡기		상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
공중 던지기		점프중에 상대 가까이에서 ↑이외+중(강)P
제로 카운터		지상에서 가드중에 ←↙↓+K
무신강뇌각		↓↘→↓↘+K
무신팔쌍권		↓↘→↓↘+P연타

아돈

아돈은 킥 계열의 기술을 많이 가지고 있으며 이 킥의 기술은 움직이면서 사용할 수 있도록 훈련하는 것이 중요하다.

기술명	커멘드
재규어 킥	←↓↙+K
라이징 재규어	↓↘→↗+K
재규어 토스	→↘↓↙←+K
자링 킥	↘+중킥
던지기1	상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
던지기2	상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
제로 카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+K
재규어 리볼버	↓↙←↓↙←+K
재규어 바리드어설트	↓↘→↓↘+P

로즈

원작에 등장하는 기본 캐릭터 중에 유일한 오리지널 캐릭터로 목도리를 이용한 화려한 공격은 PS용에서도 건재하다.

기술명	커멘드
소울 리플렉트	↓↙←+P
소울 스파크	←↙↓↘→+P
소울 스루우	→↓↘+P
슬라이딩	↘+중킥
잡기	상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
제로카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+P
오리소울 스파크	↓↙←↓↙←+P
오리소울 스루우	↓↘→↓↘+P
소울 일루전	↓↘→↓↘+K

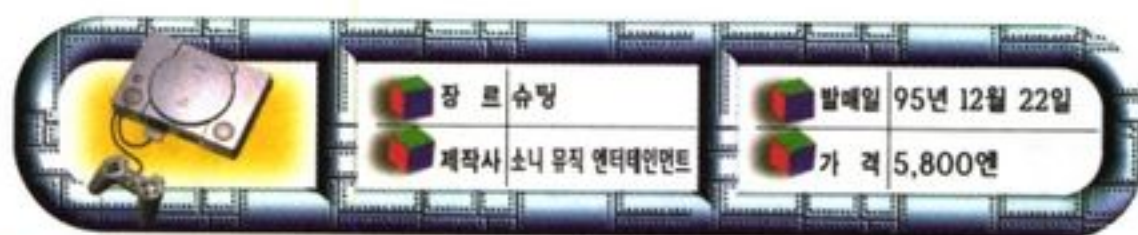
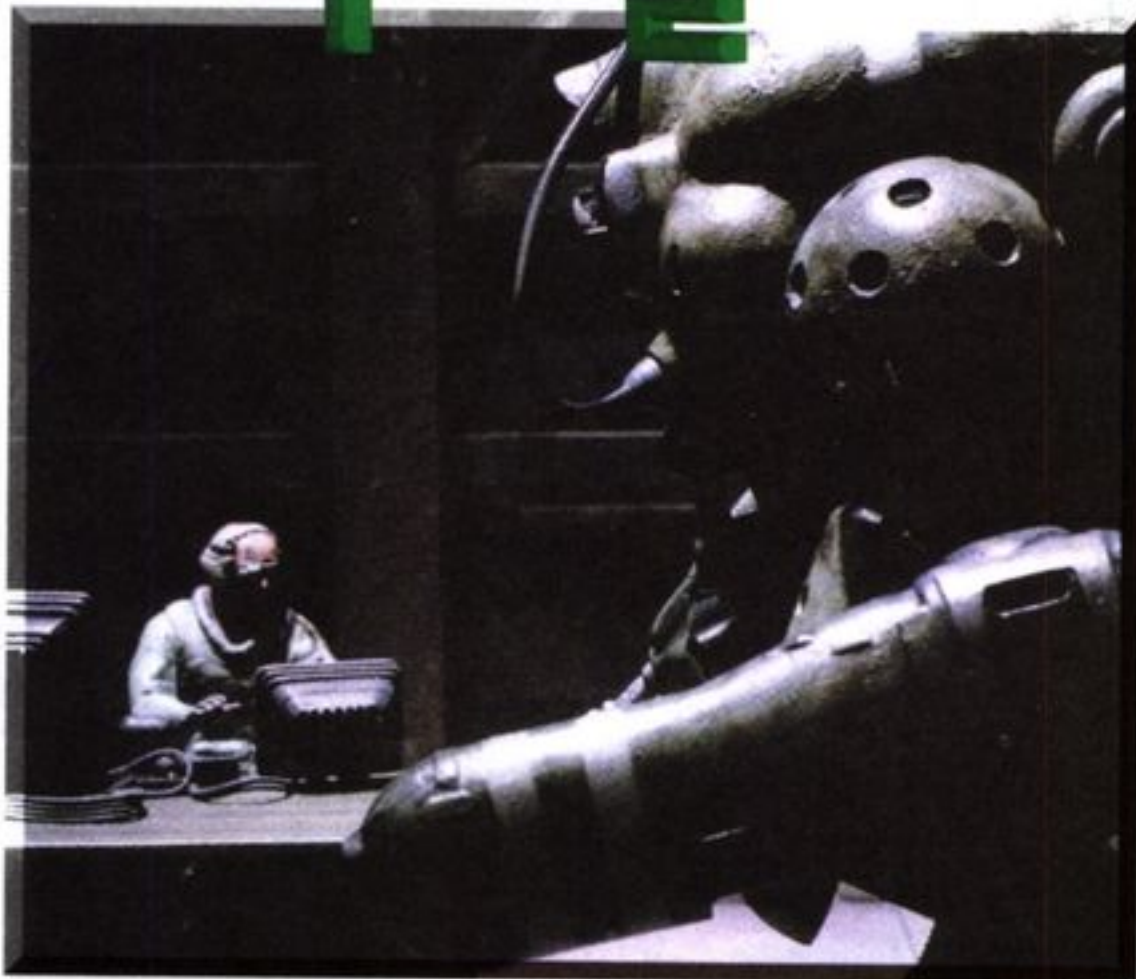
버디

거구를 이용한 버디의 공격은 대쉬해 와서 머리와 손에 감고 있는 체인을 이용한 연속공격이다.

기술명	커멘더
불루 헤드	⬅ →+P
불루 혼	P나 K를 2회 이상 눌렀다 떼기
마다라 체인	방향키 1회전 +P
바디 프레스	점프중에 ↓+강P
텐구 워킹	상대의 공격으로 공중에 뜬 상태에서 ←↙↓+K
던지기1	상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
던지기2	상대 가까이에서 →(←)+중(강)K
제로 카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+K
더 바디	⬅ →←→+K
불루 리벤저	↓↘→↓↘+P or K

사가트

기술명	커멘드
타이거 숏	↓↘→+P
그랜드타이거 숏	↓↘→+K
타이거 크러슈	→↓↘+K
타이거 블로우	→↓↘+P
잡기	상대 가까이에서 →(←)+중(강)P
제로 카운터	지상에서 가드중에 ←↙↓+K
타이거 캐논	↓↘→↓↘+P
타이거 제노사이드	↓↘→↓↘+K
타이거 레이드	↓↙←↓↙←+K

지하도시를 배회하는 강철의 생명체

스토리가 담긴 비주얼 모드가 도처에서 등장, 전작에서는 이해하기 힘들었던 스토리도 2에서는 상세하게 제시된다. 또한 이번 「키릭더 블러드2」는 롤러 대쉬라는 고속 이동이 새롭게 선보여 스피트감을 살린 공격을 시도할 수 있게 됐다.

지하도시 뉴롤은 컴퓨터로 완전히 통제되어 있다

치료에 필요한 라프레스를 구하기 위해 주인공 마사오는 '프로텍트 아머'에 몸을 싣는다

'프로텍트 아머'를 타고 거대 지하도시 탐색

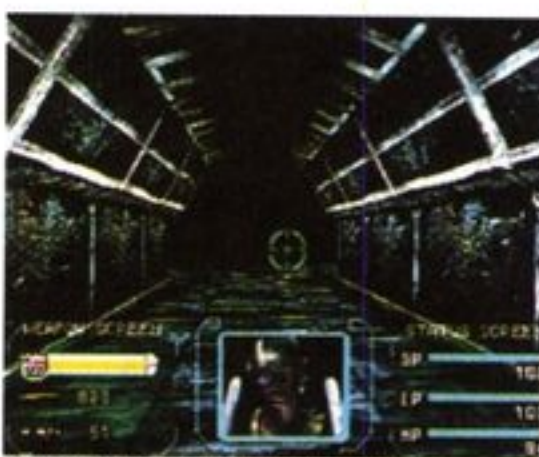
「2」의 무대는 전작에서 27년의 세월이 흐른 남미의 지하도시. 전 세계에 만연되어 있는 기가리 윌스의 감염을 피해 지하 60m에 거대한 도시 '뉴롤'이 건설된다. 여기에서 지배권 쟁탈을 벌이는 '바이프로스 구르프'와 이에 맞서 싸우는 반대 정부 조직 '델솔'과의 끝임없는 전투가 이 게임의 플롯이 된다. 27년이 흘러 '프로텍트 아머'의 기본 성능이 다소 변경되었는데 그것은 위나 아래로 시점을 고정시킨 채 이동할 수 있게 되었다는 것과 '롤러 대쉬'라는 고속이동이 추가된 점이다. 이와 같은 신 기능을 능숙하게 사용할 수 있게만 된다면 아무리 거대 지하도시라고 해도 그리 어렵지 않게 공략할 수 있을 것이다.

오프닝 무비는 이러한 배경 설정의 설명과 함께 주인공 마사오가 윌스에 감염된 연인 레이라의 치료법을 의사에게 묻고 있는 장면부터 시작된다. 확실한 치료법이 될 것인지는 분명치 않지만 지하에 핀 '라프레스'라는 꽃이 필요하다는 것을 알고 마사오는 이 '라프레스'를 손에 넣기 위해 '델솔'을 탈퇴한 후 3년 만에 '프로텍트 아머'를 가동시킨다. 시급한 문제는 우선 지하의 출구를 찾아 치료법이 되는 그 꽃을 구해오는 것이다. 플레이어에게는 좌우를 분간할 수 없는 지하도시이기 때문에 한동안은 개조실 담당자인 짐의 도움을 받아야 한다.

L · R 버튼을 누르면 옆으로 슬라이드하면서 이동할 수 있어 적의 레이저를 피할 수 있다

비상 경보 시스템 주변을 어슬렁거리다 비상 벨이 울리게 되면 살 수 있는 가망성은 거의 없다

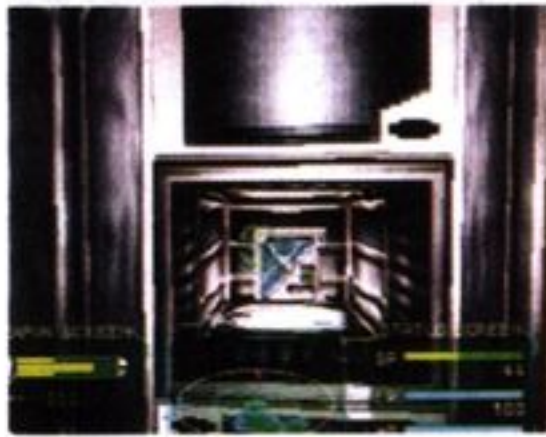
삼엄한 감시 시스템을 피해

스토리는 하나하나의 미션을 클리어해 가는 것으로 진행된다. 미션의 목적은 아이템을 얻거나 적을 파괴하는 등 여러가지가 있다. 목적을 확실히 정해 두지 않으면 불필요한 행동 소모가 많아 지게 된다. 도중에 흘러나오는 무비는 중요한 정보를 제시하므로 신경써서 살펴둘 필요가 있다.

개조실 담당자인 짐으로부터 마스터 ID카드 입수방법을 전해 듣는다

마스터 ID카드를 정보센타에서 입수

최초의 미션은 컴퓨터 단말기로부터 정보를 인출하는 것이다. 그러기 위해서는 마스터 ID카드라는 아이템이 필요하다. 경비 시스템이 철저한 정보센터 내로 침입해 아이템을 찾아 내기 위해서는 꽤 복잡한 관문을 거쳐야 한다. 정보센터 1층 서쪽에 있는 중간 보스를 쓰러뜨리고 청색 키 카드를 입수한 후, 전원이 꺼진 방에서 빨간색 키 카드를 찾아내 전원을 켠다. 배전반(panel)의 색을 황색으로 만들면 2층 서쪽을 탐색할 수 있게 되는데 그런 다음에는 재빨리 정보를 수집해 남서쪽에 있는 출구로 탈출한다.

적, 청, 황색의 문을 열기 위해서는 1층 중앙에 위치한 방에서 3개의 배전반을 조작해 모두 같은 색으로 만들어야 한다. 그러면 그 색 키의 잠금장치가 해제되는데 빨간색으로 배전반을 조작해 적색 문이 열리면 코드카드를 얻을 수 있다. 청색카드로 들어온 방에서는 카드의 그림대로 별자리 코드를 입력하면 마스터 ID카드를 입수할

평상시는 집에게 받은 위조 ID카드로 단말기를 작동할 수 있다

중요한 아이템은 벽에 장착된 박스 안에 들어 있는 것도 있다

마스터 ID카드 없이 2층 동쪽에 있는 컴퓨터에 접근하면 레이저망에 걸린다

수 있게 된다.

산타비사 지하도에서 옛친구와의 재회

마스터 ID카드를 입수하고 집에게 돌아온 후 다음 미션으로 이동한다. 제 2의 미션은 산타비사 지하도를 빠져나가는 일이다. 전작의 무대인 사우스베스를 떠올리게 하는 좁은 지하도에서 마사오는 델솔에 있었을 때의 친구 산다스로부터 통신을 받게 된다. 여기서는 수수께끼에 부딪치는 일은 없지만 꽤 강력한 적기와 계속해서 충돌하게 된다.

프로텍트 아머의 조작과 전투 회복 시스템

마사오(플레이어)가 탑승하는 것은 「프로텍트 아머 SJ107R」. 통상 화면에 표시되는 것은 사이트(조준), 장비해 있는 무기, 자신이 위치한 지점의 맵, 아머와 마사오의 스테이터스 미터이다. 이것들은 조준을 제외하고 표시를 지울 수 있다. 이동은 기본적으로 방향키를 사용하며 L1, R1는 좌우 평행이동, L1과 R1, L2와 R2를 동시에 누르면 상하로 시점이 이동된다. 또 버튼으로 조작하는 롤러 대쉬는 적에게 데미지를 줄 수 있다.

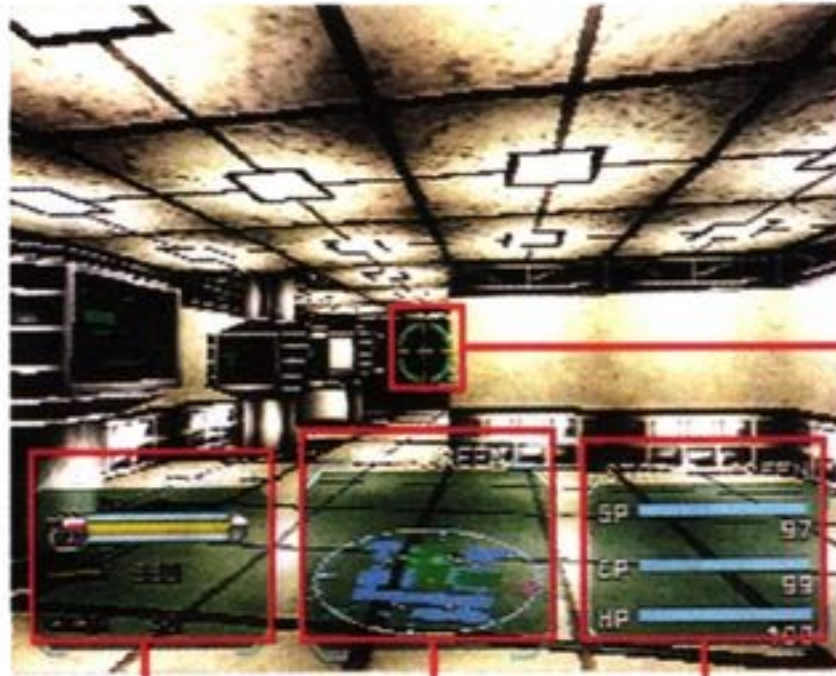
무적이 되는 신시스템

L·R버튼을 누른 채로 두면 상하로 시점을 이동시킬 수 있는 것은 전작과 동일하지만 「2」에서 달라진 점은 버튼에서 손을 떼도 시점이 원상태로 돌아오지 않는다는 것이다. 이것을 이용해 조준을 위로 향하게 고정시키고 이동하는 것이 가능해졌다. 또한 신 조작법으로 추가된 것은 버튼으로 '웅크리고 앉는 동작'이 가능해 졌는데 이것은 통상 시점보다 약간 아래로 향하며 이 자세를 취한 채 이동하면 롤러 대쉬라는 고속이동이 가능해 진다. 물론 조준을 위로 향한 채 롤러 대쉬하는 묘기도 가능하지만 상당한 기술이 필요하다.

전작에서는 불가능했던 고정시점 이동은 「2」에서 새로워진 조작법이다

조 준

적기가 이 지점에 들어오면 자동 추적장치가 가동된다. 탄환은 이 조준 방향으로 발사되기 때문에 라곤(lock-on)을 작동시키고 사격하게 되면 탄환의 낭비를 줄일 수 있다

무 기

무기의 교체는 세모버튼으로 하며 레이저 에너지는 자동 회복되기 때문에 전투는 전적으로 레이저가 담당한다. 미사일은 보스전에 대비해 보존해 두는 것이 좋다. 미사일은 핸디 뮤즈의 웨폰 커맨드로 선택할 수 있다

맵

평상시는 자신이 위치한 근방의 맵이 표시되지만 적 데이터 등에서는 윈도우가 바뀌고 음성에 따라 다양한 메시지가 전해진다. 전체 맵은 핸디 뮤즈에서 표시되며 이동한 장소가 기록된다

스테이터스

아머의 SP뿐만 아니라 마사오의 HP도 0이 되면 게임 오버. 마사오의 HP는 아머의 SP가 없어지고 난 후부터 감소하기 시작한다. 마사오의 회복에는 '구급약 상자'가 필요하며 아머의 SP는 수리(repair) 파트에서 회복된다

던전 잠입법

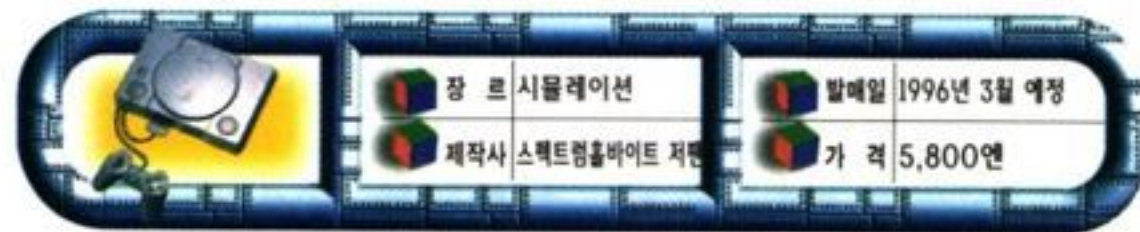
던전 안에는 늘 위험이 도사리고 있다. 던전을 빠져 나오기 위해서는 문 열쇠를 능숙하게 조작해 이벤트를 해결할 수 있는 기술이 필요하다. 우선은 맵의 구석구석을 잘 살펴 침입할 수 없었던 장소나 스위치가 있었던 장소를 체크하며 진행한다. 무수히 많은 스위치나 아이템 중에 불필요한 것은 하나도 없으니 하나를 입수하게 되어도 다시 전체 맵을 돌며 다른 스위치나 아이템들을 파악해야 한다. 끈기 있는 자만이 승리할 수 있다.

롤러 대쉬는 에너지를 많이 소모한다. 이곳에서 에너지를 충전해 두자

전투 메뉴얼

전투의 기본은 히트 & 어웨이. 조준을 하고 빔을 연사하며 롤러 대쉬로 후퇴한다. 롤러 대쉬를 능숙하게 구사한다고 해도 적의 타입에 따라서는 고속 공격이나 내구력이 뛰어난 것도 있으니 방심하지 않는 편이 좋다. 재빠른 타입에게는 롤러 대쉬로 피하면서 공격해도 되지만 내구력이 강한 것에게는 전혀 통하지 않는다. 보스 클래스 적과는 밀실에서 싸우게 되는 경우도 있는데 이런 상황에서는 더 더욱 공격이 불리해진다. 이런 때에는 강력한 탄환을 사용해 속전속결을 시도하는 것이 좋은데 에너지가 얼마큼 남아 있는지 채크하고 나서 도전하는 것이 중요하다.

탄환에도 여러 종류가 있다. 내구력이 강한 적이 출현하는 장소를 기억해 장비를 교체하자

에일리언의 마수에서 지구를 구하자!

이 소프트는 미국 유명 컴퓨터지에서 주최한 소프트 대상에서 94' 베스트 스트래티지(STRATEGY)상을 수상한 인기 소프트로 IBM 게임에서는 이미 그 자리를 확고히 굳힌 전략 시뮬레이션 게임이다.

에일리언의 출몰!

때는 1999년. 미확인 비행물체가 밤마다 출몰하여 시민을 유괴, 무시무시한 실험을 강행한다는 소문은 전 세계 사람들을 공포의 나락으로 떨어뜨렸다.

대학살을 감행하는 에일리언

이 대비책으로 세계의 경제 대국들에 의해 국제 비밀조직이 결사되고 유능한 파이롯, 전투원, 연구원, 엔지니어들이 전세계에서 모집되어 X-COM (Extraterrestical Combat Unit)이라는 지구수비대가 결성된다.

최고 사령관의 사명

플레이어는 X-COM의 최고 사령관이 되어 UFO가 출몰할 때마다 전투기를 파견해 에일리언이 조종하는 비행물체를 격추시킨 후, 추락한 UFO로부터 최신 기술을 입수해 다시 새롭게 개발, 그 기술을 이용해 인류의 적을 처부

수는 사명을 띠게 되는 것이다. 하지만 추락한 UFO에는 생존한 에일리언이 있으니 X-COM의 전투원을 파견해 그들을 전멸시키기거나 생포해 그들의 침략 목적을 알아내는 것도 중요한 일이다.

행동에 수반되는 UFO 데이터 베이스

지상전에서 승리하는 것에 따라 에일리언의 사체를 입수(경우에 따라서는 포로로 잡는다)하면 기지 연구원이 생태 등을 분석해 주는데 이 결과는 중요한 자료가 된다.

사체 분석으로 에어리언의 식생활까지 데이터로 입력된다

추락한 UFO, 생존한 에일리언이 그림자에 숨어 있다가 공격할 수도 있으니 주의하자!

리얼타임에서 현제로의 전환

이 게임은 다른 리얼타임 시뮬레이션과는 조금 색다르다고 할 수 있다. 예를 들어 UFO가 비행하고 있을 때에는 리얼타임으로 진행되지만 일단 전투가 시작되어 UFO를 격추하는 상황이 되면 현제로 바뀐다.

판형변경 기념 애독자 사은잔치 에 당첨되신 분

1년 정기 구독권 (50명)

김대식/
김두식/
이영균/
이상중/
송재환/
임재덕/
정규화/
조철형/
최신호/
정영우/
신형국/
유용일/
유웅찬/
성윤석/
유종현/
유승환/
김병선/
이찬구/ 9-10
진성기/
조일화/
최경덕/
표승진/
한수일/ 21
고정영/
김종덕/
이진욱/ 9-10
유성희/
성명일/
서희석/
신승천/
이인표/
전준열/
이상호/
정준철/
최병국/
주정호/
최성호/
최우택/
한성룡/
주정호/
강형태/
김영훈/
신재덕/
박지웅/
안용근/
박지호/
손정호/
오승주/
오진수/
이정현/
박영준/
양승우/
조봉구/
조재승/
최재훈/
김태수/
이재경/
김교희/
이한순/

도서 상품권 (10명)

손효민/

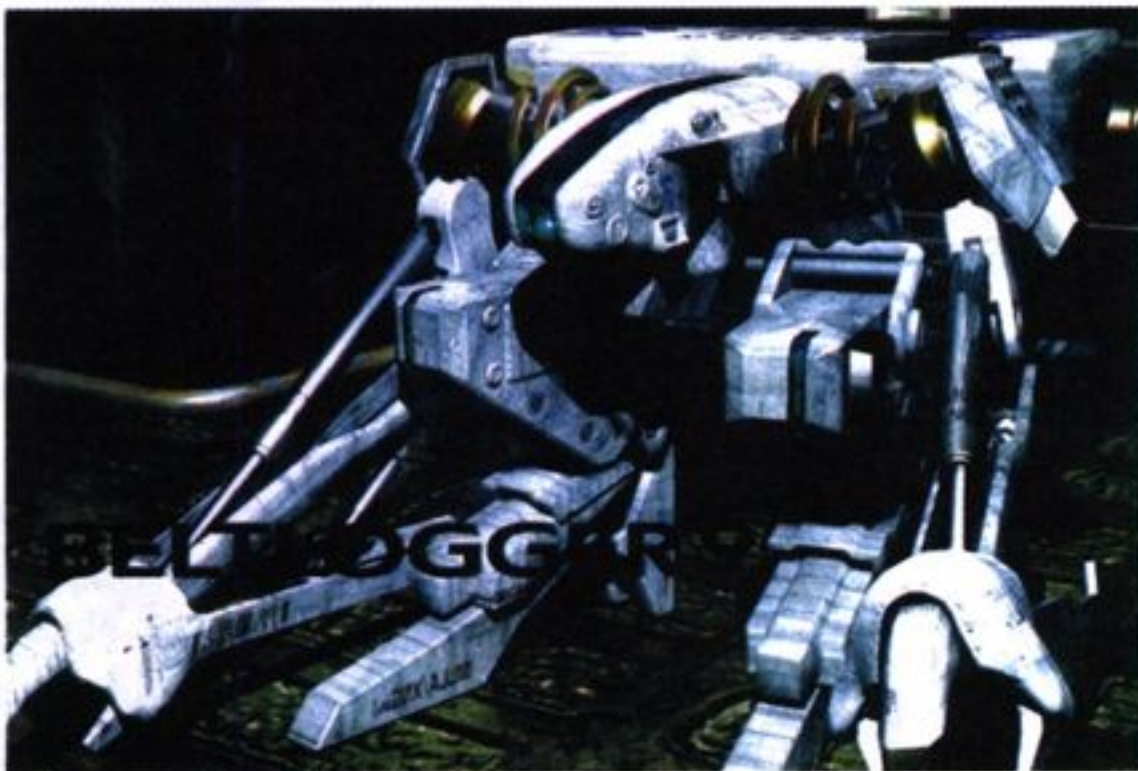
최신 슈퍼컴보이 소프트 (5명)

이영호/
김진욱/
박영일/
이경연/
박덕희/

키릭 더 블러드와 점핑 플래시의 환상적인 만남

벨트로거9

장르	슈팅	발매일	미정
제작사	젠키	가격	미정

「키릭 더 블러드」 시리즈를 만든 젠키가 드디어 자사 브렌드로 활동을 개시했다. 젠키의 기념할 만한 소프트 제 1탄 3D 슈팅을 제작한 제작진들이 또다시 한자리에 모여 제작에 열을 올리고 있는 만큼 이 게임에 거는 기대 또한 크다. 키릭 더 블러드의 노하우를 어느정도 살려 얼마나 참신한 시스템을 구축할 것인지 시선이 집중되고 있다.

SF 팬들을 설레게 하는 스텝진

이 작품에는 캐릭터 원화 등에 애니메이션 최신판 「우주전함 야마토」의 세계관 창조를 담당한 코바야시 씨를 기용하고 있다. 원래부터 SF에 익숙해 있는 젠키에 또 다른 실력자들이 추가되어 있는 만큼 앞으로 소개하게 될 전투용 머신은 이제까지 보아왔던 로봇 수준을 훨씬 능가하는 환상적인 스타일로 탄생될 것이다.

벨트로거(BELTLOGGER)란?

이 게임의 무대는 우주식민지, 더 정확하게 말하면 자원채굴 주둔소이다. 벨트로거라는 명칭은 아스테로이드 벨트(ASTEROID/소행성)와 자원 등을 운반하는 머신을 뜻하는 로거(LOGGER)가 합성된 것이다. 때는 21세기 후반. 일시적으로 전세계에 괴병이 유행하고 그 괴병의 전염을 막기 위해 서둘러 화성의 자원채굴 스테이션 벨트로거9에서 구조신호가 발사된다. 이 게임 최대의 특징은 로봇의 형태와 모션에 있다. 자원채굴 현장이 무대가 되는 만큼 크레인이나 쇼벨카를 연상케 하는 관절과 파트 조합이 강조된 로봇이 무수히 등장한다.

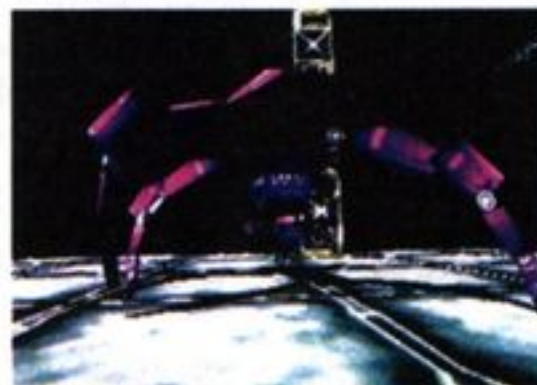
키릭 더 블러드의 노하우를 충분히 살렸다

벨트로거9에서 가장 특이할 만한 시스템은 높이라는 개념과 옥외로 무대 폭이 확대된 배틀 필드로 플레이어의 자유도가 꽤 높아졌다고 할 수 있다. 플레이어는 전후좌우로 이동, 360도 회전, 점프를 구사하며 습격하는 적기를 파괴해야 한다. 이 게임의 SF, 3D, 슈팅이라는 요소를 열거해 보면 키릭더의 개발형으로 생각될 수도 있겠지만 개발자에 말에 의하면 우선 설계하는 시스템이 완전히 다르다고 하는데 그것은 키릭 더 블러드의 던전이 4각 평면으로 된 공간이었던 데 반해 이번 작품에서는 각도가 있는 구조물을 자유자재로 만들 수가 있다는 것이다. 현재는 필드를 밖으로 확대시킬 때 처리 능력이 저하될 것을 염두해 새로운 기술을 개발하고 있다고 한다. 예를 들면 화면의 기본적인 표시계나 게임 중에 리얼타임으로 통신이 들어온다는 것을 들 수 있다. 또한 젠키의 장기라고 할 수 있는 장시간의 영상 무비도 건재하다고 한다.

환상적인 비주얼 퍼레이드

스테이지를 클리어할 때마다 스토리의 수수께끼가 비주얼에 의해 점점 분명해진다. 스토리는 물론 비주얼 면에 있어서도 확실한 퀄리티를 보여줄 것이다. 이 작품에서의 폭발 장면을 자세히 살펴보면 연기가 분출하는 장면까지 너무나 섬세하고 자연스럽다는 느낌을 받을 것이다.

복합 형태에서 탄생한 이미지 연출

게임의 주요 전개 방식은 3D공간의 슈팅으로 채택하고 있다. 슈팅시의 호쾌함은 물론 점프 등을 이용한 도주도 매력만점의 박진감을 발산한다. 이미지를 표현한다면 「점핑 플래쉬」와 「키릭 더 블러드」를 복합시켜 다시 둘로 나눈 것같은 느낌이라고나 할까? 그래픽은 키릭 더 블러드에 가깝고 로봇의 동작은 점핑 플래쉬에서 보여주는 개구리 점프와 흡사하기 때문에 이런 복합 이미지가 연출된다고 할 수 있다.

공격을 해올 때, 데미지를 받을 때 등 각각의 상황에 맞게 반응한다

전방에 보이는 터널에는 어떤 위험이 도사리고 있는 것일까?

광원과 지표의 그림자에서 완벽한 입체감을 실감할 수 있다

플레이어 캐릭터는 점프도 할 수 있어 자유도 높은 공략을 즐길 수 있다

95년 매니어를 울린 PS 히트작

5 제로 디바이드

사이버적 설정이 흥미로운 폴리곤 격투 액션. 플레이어가 조작하는 것은 로보트 형상의 가시화한 8개의 '공성 프로그램'으로 각각 개성적인 형태와 기술을 가지고 전뇌공간을 누빈다

장르	액션	발매일	95/8/26
제작사	줌	가격	5,800엔

1 아크 더 래드

장르	액션 RPG	발매일	95/6/30
제작사	SCE	가격	5,800엔

PS 최초의 RPG로 플레이어가 성장시킨 주인공 데이터를 메모리 카드에 세이브시켜놓고 그대로 2부로 연결하여 사용할 수 있는 독특한 형식의 게임이다. 택티컬 컴배트 방식의 전투가 상당히 재미있다

6 3×3 EYES

타카다 유조의 원작 만화를 게임으로 만든 3X3 EYES는 전작인 삼지안 변성 이후에 대폭적으로 파워 업한 시스템과 동화상으로 부드러운 시나리오 진행을 보여준다. 수록된 성우 음성이 소설책 3권 분량이라는 점도 놀라운 사실중에 하나

장르	어드벤처	발매일	95/10/11
제작사	엑싱 엔터테인먼트	가격	7,800엔

2 투신전

장르	격투 액션	발매일	95/1/1
제작사	타카라	가격	5,800엔

PS 하드의 보급율을 높여준 3차원 격투게임. 새턴의 버철 화이터와 달리 각 캐릭터에 텍스쳐 매핑이 입혀져 더욱 화려한 액션을 보인다. 사용가능 캐릭터는 모두 10인으로 무기를 이용해 싸운다

7 필로소마

하나의 슈팅에 탑 뷰, 사이드 뷰, 쿼터 뷰라는 3가지 시점을 완성시킨 PS 최고의 슈팅 게임. CG는 모든 기종에서 최고의 평가를 받고 있다

장르	슈팅	발매일	95/7/28
제작사	SCE	가격	5,800엔

3 리지 레이서 레볼루션

장르	레이스	발매일	95/12/3
제작사	남코	가격	5,800엔

PS 본체와 동시 발매된 전작에서 파워 업된 3D 폴리곤 레이스 제 2탄. 오리지널 코스가 3개 추가되어 4대 중 한대를 선택할 수 있으며 통신 케이블로 대전할 수 있다

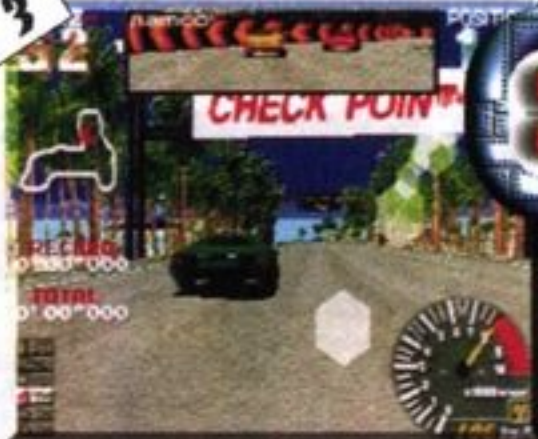
8 복서스 로드

자신이 트레이너, 코치, 선수의 일인삼역을 맡아서 선수를 키우고 세계 챔피언이 되는 게임. 일반 스포츠 장르에 육성 시뮬레이션의 요소를 덧붙였으며 차세대기답게 풀 폴리곤으로 이루어져 있다

장르	육성 스포츠	발매일	95/9/8
제작사	NEW	가격	5,800엔

4 J리그 실황 위닝 일레븐

장르	스포츠	발매일	95/7/21
제작사	코나미	가격	5,800엔

기존 실황 시리즈의 원조 제작사 코나미가 PS용으로 탄생시킨 축구 게임. 실존 아나운서의 목소리가 기용되었으며 모든 선수와 구장, 광고 간판까지 폴리곤으로 표현되어 있다

9 신 일본 프로레스링 투혼 열전

실존인물들을 조종해서 싸우는 레슬링 게임. 등장 레슬러들이 일본 내에서 유명한 인물들이라 국내에서는 그다지 인기가 없었다. 기존의 레슬링 게임과의 큰 차이는 폴리곤을 이용한 캐릭터의 부드러운 동작이다

장르	스포츠	발매일	95/9/29
제작사	휴먼	가격	5,800엔

10

장 르	어드벤처	발매일	95/11/15일
제작사	코나미	가 격	6,800엔

두근두근 메모리얼

졸업식날 교정의 거목 아래에서 사랑의 고백을 받으면 영원한 사랑을 할 수 있게 된다는 전설을 갖고 있는 학교에서 주인공이 소꿉친구인 시오리에게 고백을 받기 위한 과정을 그린 러브 어드벤처 게임

11

장 르	대전 격투	발매일	95/3/31
제작사	남코	가 격	6,800엔

철권

세가의 버철 화이터와 같이 폴리곤을 사용하여 제작된 아케이드용 격투 게임을 PS용으로 이식한 게임. 개성넘치는 캐릭터들이 화려한 그래픽으로 등장한다

12

장 르	RPG	발매일	95/7/21
제작사	프롬 소프트웨어	가 격	6,300엔

킹스필드

PS용 최초의 던전형 RPG. 부드러운 던전 이동과 깔끔한 매핑 등 여러가지 면에서 우수한 평가를 받았다. 전통적인 던전 RPG를 플레이해보지 못한 사람들에게 권할 만한 게임

13

장 르	RPG	발매일	95/11/3
제작사	SCE	가 격	5,800엔

비욘드 더 비욘드

깔끔한 캐릭터 랜더링, 전투신의 확대·축소·회전 등의 효과를 충분히 활용하여 긴장감을 높여주고 있으며 독자적인 액티브 플레이 시스템으로 라스트 보스와의 전투까지도 마음놓을 수 없는 게임이다

14

장 르	RPG	발매일	95/12/15
제작사	코나미	가 격	5,800엔

환상 수호전

코나미 PS참여의 최초 RPG로 전투신은 아름다운 비주얼로 펼쳐진다. 역사 대하극에서 볼 수 있을 만한 호걸들이 대거 등장하며 108명의 캐릭터 등장이라는 경이적인 기록을 갖고 있는 게임이다

15

장 르	격투 액션	발매일	95/12/29
제작사	캡콤	가 격	5,800엔

스트리트 화이터 ZERO

아케이드용 [스트리트 화이터]의 최초 이식작으로 플레이어 캐릭터 10인의 공중 가드, 제로 카운트 어택 등 시스템이 대폭 강화됐다. 2인의 오리지널 캐릭터와 캡콤의 인기 캐릭터들이 집합하여 환상의 배틀을 보여준다

16

점핑 플레시

플레이 중심 시점에서 게임을 진행하는 점핑 플레시는 높은 곳으로의 이동시에 여러 단계에 걸친 연속 점프로 상쾌함을 느끼게 해준다

장 르	슈팅	발매일	95/4/28
제작사	SCE	가 격	5,800엔

17

EMIT

영어회화 교육용 소프트의 느낌을 주는 게임으로 여러 기종에 걸쳐 이식됐다. 윈도 내의 글자를 일어와 영어, 두가지 중 하나로 선택할 수 있게 설정되어 있으며 스토리는 평범한 일상 생활의 모습을 담은, 하지만 의외로 신비스런 요소를 갖고 있는 어드벤처 게임이다

장 르	어드벤처	발매일	95/3/25
제작사	코에이	가 격	8,800엔

18

해저 대전쟁

해저 밑과 해면을 무대로 한 횡(橫) 스크롤 슈팅 게임. 초보자용에는 아케이드 게임에 없는 신 아이템이 다수 추가되었다. 전작이라 할 수 있는 잠수함 슈팅을 최상의 상태로 완전 이식했다

장 르	슈팅	발매일	95/8/15
제작사	엑싱 엔터테인먼트	가 격	5,800엔

19

호혈사 일족

여신전생 시리즈로 유명한 아틀라스가 내놓은 또 하나의 히트작. 우스꽝스러운 캐릭터들은 호혈사라는 이름 아래 최강자가 되기를 꿈꾸며 격투를 벌인다. 시리즈가 거듭될수록 늘어나는 캐릭터들과 기술들. 하지만 주인공은 언제나 늙은 할머니인 오타네이다

장 르	격투액션	발매일	95/10/20
제작사	아틀라스	가 격	5,800엔

20

전투국가

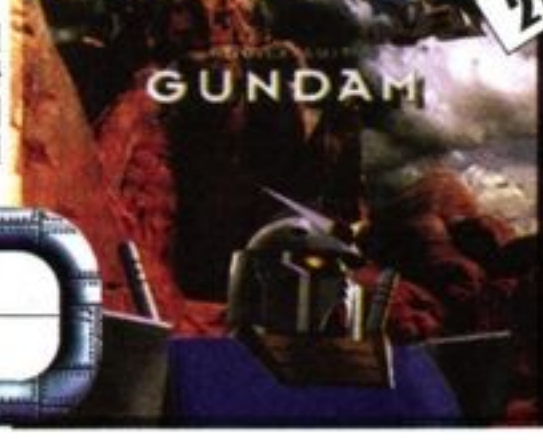
실제 병기를 폴리곤으로 구성해 3D에서 구축된 공간 안에서 마치 영화와 같은 전투를 펼친다. 100여종의 병기가 등장하는 현대전의 전략 시뮬레이션으로 유니트에 행동력이 설정되어 있어 자유롭게 행동할 수 있는 것이 특징이다

장 르	시뮬레이션	발매일	95/12/1
제작사	SCE	가 격	5,800엔

21

기동전사 건담

폴리곤으로 구성된 세계에서 화려하게 펼쳐지는 3D 도그 화이터. 원거리 적을 공격하는 호밍 미사일과 근거리용 머신 건의 화려한 슈팅이 텍스처 매핑으로 더욱 리얼해 졌다

장 르	슈팅	발매일	95/6/20
제작사	남코	가 격	6,800엔

VIDEO GAME 연구실

이번 12월은 슈퍼컴보이가 가장 풍요로운 달이였다. 그중 가장 주목할만한 것은 아무래도 「드래곤 퀘스트」의 발매일 것이다. 많은 RPG팬들이 손꼽아 기다렸던 대작인 만큼 스토리성이 풍부한 시나리오와 장엄한 사운드 등 드래퀘 시리즈의 최고봉이라고 할 수 있다. 그 밖에도 「테일즈 오브 환타지지아」, 「이 스」 등 걸작 소프트웨어가 다수 발매되어 방학을 맞은 슈퍼컴보이 팬들에게 많은 즐거움을 선사한 이번 한달이었으리라 생각된다. 그러나 유감스럽게도 1월에 발매예정인 소프트웨어에 그다지 주목할 만한 것이 없는 것이 아직도 많은 수를 차지하는 슈퍼컴보이 유저들을 슬프게 하는 것이다. 1월로 발매 예정이였던 「슈퍼마리오 RPG」의 발매 연기가 바로 그것이다. 로 2월에 발매 예정인 「프론트미션 건해저드」의 발매 기대와 12월에 발매된 소프트를 플레이하면서 1월의 공백을 메꿔야하겠다.

1,000만대를 넘는 하드의 저력이 연말에 발휘

SFC의 효자장르 'RPG'

담당 : 허우적

이달의 주목 소프트

SD건담 퍼즐

반다이 / 퍼즐

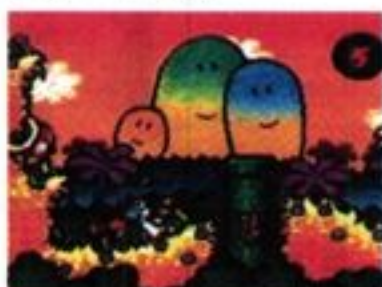
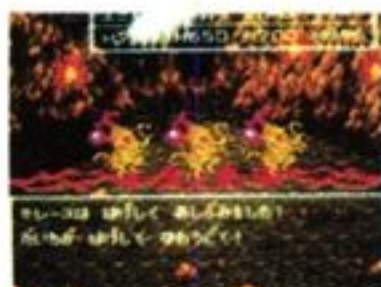
게임뿐만 아니라 애니메이션으로도 많은 팬을 확복하고 있는 건담시리즈가 슈퍼컴보이용 퍼즐로도 발매된다. 연방군과 지온군 등의 모빌슈츠, 캐릭터가 등장한다.

차세대에 밀린 SFC의 향방은?

지난 연말 나온 차세대기의 영향으로 올해 초반기의 SFC는 주춤하였다. 그나마 눈에 띄는 타이틀로 「다비스타리온Ⅲ」, 「프론트미션」, 「제 4차 슈퍼로보트 대전」. 이 3개의 소프트는 어느정도 팔렸지만 장르가 RPG와 SLG에 치중되고 있는 것은 어느덧 RPG, 격투로서는 차세대기에 이길 수 없다는 것을 증명하고 있는 것이다. 하지만 RPG를 좋아하는 유저들이라면 SFC의 RPG게임에 매력을 느꼈을 것이다. 「크로노 트리거」라든지 「성검전설3」, 「택틱스 오거」, 「로맨싱 사가3」 등 모두 빅타이틀의 명성에 걸맞는 시나리오의 완벽성, 시스템의 섬세함, 그래픽의 우수성 등 3박자를 갖춘 RPG를 즐기려고 한다면 아직까지도 SFC이 우세하다고 할 수 있다. 게다가 12월 9일 RPG게임에 한획을 그었다고 할 수 있는 「드래곤 퀘스트Ⅵ」가 발매되었다.

또 금년은 ACT에서도 「요시 아일랜드」라고 하는 수작이 등장하였다. 횡스크롤 ACT에 질렸다고 생각하고 있던 사람도 열중하게 되었다. 그 비밀은 아이디어의 참신함일 것이다. "적을 먹어 알로 만든다"라고 하는 요시의 공격방법은 게임의 흥미를 더해주었다. 알을 적에게 던져 쓰러뜨리는 것뿐만 아니라 스테이지의 여기저기에 던져서 아이템을 찾아낸다고 하는 행위에도 신선함을 느꼈다. ACT를 이렇게 새로운 시점에서 볼 수 있는 닌텐도야 말로 확실히 평범한 집단은 아니라고 할 수 있다.

96년은 SFC의 뒤를 겨냥한다고 하는 기대 뉴하드 「닌텐도 64」가 발매될 혁명의 해이다. 이것이 나오는 것으로 SFC의 모습은 서서히 사라져 갈 것이다. SFC의 장점을 받아 들으면서 RPG가 충실한 하드로 되길 바란다. 「화이널 환타지」의 신작과 이른 감도 있지만 「드래곤 퀘스트」의 신작 등 슈퍼컴보이로 태어난 RPG의 우수작을 이 하드로 플레이할 날이 오기를 기다린다.

■기 종 : 크로노 트리거
■제작사 : 스퀘어
■가 격 : 11,400엔

■기 종 : 슈퍼 마리오 요시아일랜드
■제작사 : 닌텐도
■가 격 : 9,800엔

■기 종 : 드래곤 퀘스트 환상의 대지
■제작사 : 에닉스
■가 격 : 11,400엔

비디오 게임의 신장르 사운드 노벨 연구

사운드 노벨의 방향

수많은 실험작을 생산하는 정예 메이커 춘소프트, 「사운드 노벨」도 그중의 하나이다. 한권의 소설과 같아 쉽게 접근할 수 있으며 게임 시스템이 알기 쉽게 되어 있어 일반 유저들까지도 그 층을 확보하고 있는 이 장르의 향후 방향성을 찾아본다.

가능성을 지닌 장르

사운드 노벨이란 춘소프트에 의한 장르명이고 일반적으로는 텍스트 어

드벤처 등이라고 불리고 있다.

사운드 노벨의 제 1작 「제절초」가 발표됐을 때 이 신장르에 놀란 업계관계자는 적지 않았을 것이다. 보다 아름다운 그래픽을 보다 빠른 동작으로 게임한다는 아직까지의 게임과는 컨셉트를 달리하고 화면에 나타나는 것은 배경을 달리하면 플레이어가 놓여있는 상황을 설명하는 문장뿐. 화면에 나타나는 이야기를 읽어가면 분기점이 나타난다. 그곳에서 선택한 선택지, 행동에 의해 이야기의 전개가 계속 변해간다. 즉 플레이한 사람에 의해, 또 플레이할 때마다 전혀 다른 이야기를 즐길 수 있다. 그리고 화면에 맞춰 효과음이 문장을 더욱 진지하게 만든다. 실로 사운드 + 소설이다.

선택지에서 전개를 바꾼다는 수법은 시스템적으로는 전에 유행했던 어드벤처 게임북과 같으며 그 컴퓨터판을 생각하면 가까울 것이다.

텍스트를 주체로서 전개하는 게임. 그 컨셉트의 새로움은 이해한다고 해도 '이런 구성의 게임이 팔릴까' 라고 생각한 사람이 대부분이었다고 전해진다.

그러나 결과는 누구도 예상하지 않았을 정도의 대히트였다. 이것은 고도화, 복잡화한 게임에는 그다지 흥미가 없었던 유저와 그다지 게임을 하지 않는 사람들에게도 문장이 주가 되었다는 하나만으로 문턱이 낮아진 결과가 되었다.

그러나 히트작이 나오면 잽싸게 유사품이 대량으로 나오는 게 게임업계인데 예상만큼 그후의 타이틀수가 많이 나오지 않았다. 지금까지의 타이틀을 돌이켜봐도 「제절초」, 「카마이다찌의 밤」, 「야광충」, 「학교에서 있었던 무서운 이야기」의 4작품뿐이다. 하지만 계속해서 같은 류의 작품이 나온다고 해도 하나도 이상하지 않을 정도이다. 단 이 장르의 가능성에는 어느 메이커도 느끼고 있을 터이다.

현재 주류를 이루고 있는 신세대기, 이 장르에는 충분히 대응되리라 본다. 용량은 16메가 카트리지의 약 270배, 텍스트만이라면 600페이지의 문고본 600권분이다. 음질로 해도 44.1KHX의 음악용 CD와 같고, 텍스트 대신에 실황설명은 육성으로 가능할 것이다. 시크타임(데이터가 있는 트랙까지 CD의 독취헤드가 이동하는 시간)의 문제는 있다고 해도 표현력은 비교할 것이 되지 않는다. 동화의 재생, 뛰어난 그래픽 능력에 의한 삽화의 퀄리티 업 등 가능성은 비교되지 않을 정도로 크다.

플레이 스테이션에서 「야광충」의 컨버전 보다 무대를 환타지의 세계에 둔 작품 발매가 예정되어 있다. 「링 오브 사이어드」. 어떤 작품으로 될까. 새로운 하드상에서도 사운드 노벨은 계속해서 출시된다.

학교에서 있었던 무서운 이야기 와 야광충 의 완성

그러면 최근 발매된 2작품을 보도록 한다. 우선 「학교에서 있었던 무서운 이야기」.

신문부에 소속한 주인공은 1년생. 이번 학교에 전해지는 무서운 이야기를 모은 특집을 짜기로 되었다. 방과후에 무서운 이야기를 하기 위해 모인 6인의 학생들, 그리고 아직 모습을 나타내지 않은 또 다른 1인. 상황은 이미 완성되어 있다.

괴담을 고조시킬 약속 '그러면 어떻게 됐다고 생각해?'가 선택지로 분기해 가는 이 시스템과 대단히 호흡이 잘 맞고 능숙하게 상승효과를 올리고 있다. 또 이야기하는 자와 듣는자의 옴니버스 형식이라는 설정도 무리없이 세계를 제한하고 있기 때문 시나리오에 무리가 생기기 어렵다.

그러나 무엇보다도 이 게임의 우수성은 '선택시키다'라는 행위가 연출과 능숙히 결부되어 있는 것일 것이다. 자기 스스로 선택한 행위의 결과를 볼 때, 플레이어는 더욱 집중하고 긴장한다. 그 타이밍에 맞춰 무난하게 연출이 들어가 있다. 이야기에 핀트가 맞지 않는 것이 있기는 하지만 대단히 완성도 높은 작품이다.

뛰어넘을 수 없는 제절초 의 임팩트

그러나 「제절초」 이후의 3작품은 이 작품을 능가하는 임팩트를 가지고 있지 않는 것처럼 보인다.

「학교에서 있었던 무서운 이야기」도 수작이긴 하지만 기본적으로 플레이어는 듣는 입장일 뿐으로, 행위를 선택해 가는 다이나믹함이 결여되어 있다.

「야광충」은 조금더 노력한 흔적은 보이고 「카마이다찌의 밤」은 넓혀져 가는 가능성을 가진 이야기라는 시스템을 스스로 좁혀버린 것같은 분위기가 든다. 시나리오를 가지게 하고 의문을 풀어갔기 때문에 사운드 노벨만이 가능한 자유로운 전개를 가질 수 없게 됐고 단순한 어드벤처 게임으로 타락해 버렸다.

사운드 노벨로의 기대

우리들이 사운드 노벨에 기대하는 것은 소설과도 액션과도 틀린 게임의 새로운 가능성이다. 만들어낸 이야기를 즐기는 게 아니라 스스로 선택해 감으로 전개해가는 이야기와 그 과정을 즐긴다.

경험을 조금씩 쌓고 카타르시스를 얻는 축적형이라도 순간순간의 판단과 스릴을 즐기는 액션 게임의 스포츠형도 아닌 즐거움이 아닐까.

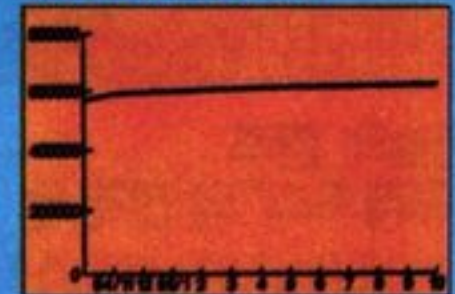
쉽게 어드벤처에 근접하거나 소설을 뛰어넘는 등의 성격이 아닌 사운드 노벨이라는 완전히 독립한 엔터테인먼트를 즐기고 싶다.

사운드 노벨 게임

- 「제절초」 춘소프트/ 슈퍼컴보이/ 8,800엔/92년 3월 7일
- 「학교에서 있었던 무서운 이야기」 반프레스토/슈퍼컴보이/11,800엔/95년 8월 4일
- 「야광충」 아테나/슈퍼컴보이 /10,800엔/95년 6월 16일
- 「카마이다지의 밤」 춘소프트/ 슈퍼컴보이/10,800엔/ 94년 11월 25일
- 「링 오브 사이어스」 아테나/플레이 스테이션/ 6,800엔/96년 예정

1995 데이터 화일

8월부터 밀리언 소프트 공세를 펴온 슈퍼컴보이. 그 1995년을 데이터로 정리해 보았다. 집계기간은 1995년 1월부터 12월 1일까지.

■1995년 하드 판매 실적

얼핏보기에는 별로 변동이 없는 것 같지만 올해만해도 100만대 가깝게 슈퍼컴보이가 팔리고 있다. 그 누계는 9월 단계에서 1,570만대. 역시 몬스터 머신이다.

■1995년 소프트 타이틀 수
367타이틀

■1995년 소프트 장르 내역

역시 수와 질 모두 RPG가 당연코 NO 1이다.

■참가 서브 파티 수 176사

■정가/ 매장 가격
정가 : 25,000엔
매장 가격 : 13,330엔

일부 슈퍼컴보이 소프트에 대해서 쿠폰권을 사용하면 한개당 4,000엔 정도 싸게 살 수 있다. 실질적으로 1만엔 이하에서 살 수 있다.

■96년 예정 소프트수 98타이틀

드래곤의 전설을 이야기 한다!

바하무트 라군

장르	시뮬RPG	발매일	96년 2월 9일	용량	24M
제작사	스퀘어	가격	11,400엔		

전투에 있어 드래곤의 역할은 파티 공격 계통의 결정과 전투 중의 공격 등이라고 한다. 그것이 도대체 어떤 의미인가? 그리고 소환용의 존재. 그 전모가 여기서 밝혀진다.

전국토의 90%를 물이 차지하는 섬. 역사상 비가 내렸다고 하는 기록은 없지만, 물이 마른 적은 없다. 수자원에 의한 국가경영은 안정되어 다른 나라에게 시기를 사기도 한다

하늘의 환초 "오레르스"의 전체 맵

이 게임의 무대가 되는 세계 오레르스는 끝도 없이 넓은 하늘이 계속되는 불가사의한 소우주.

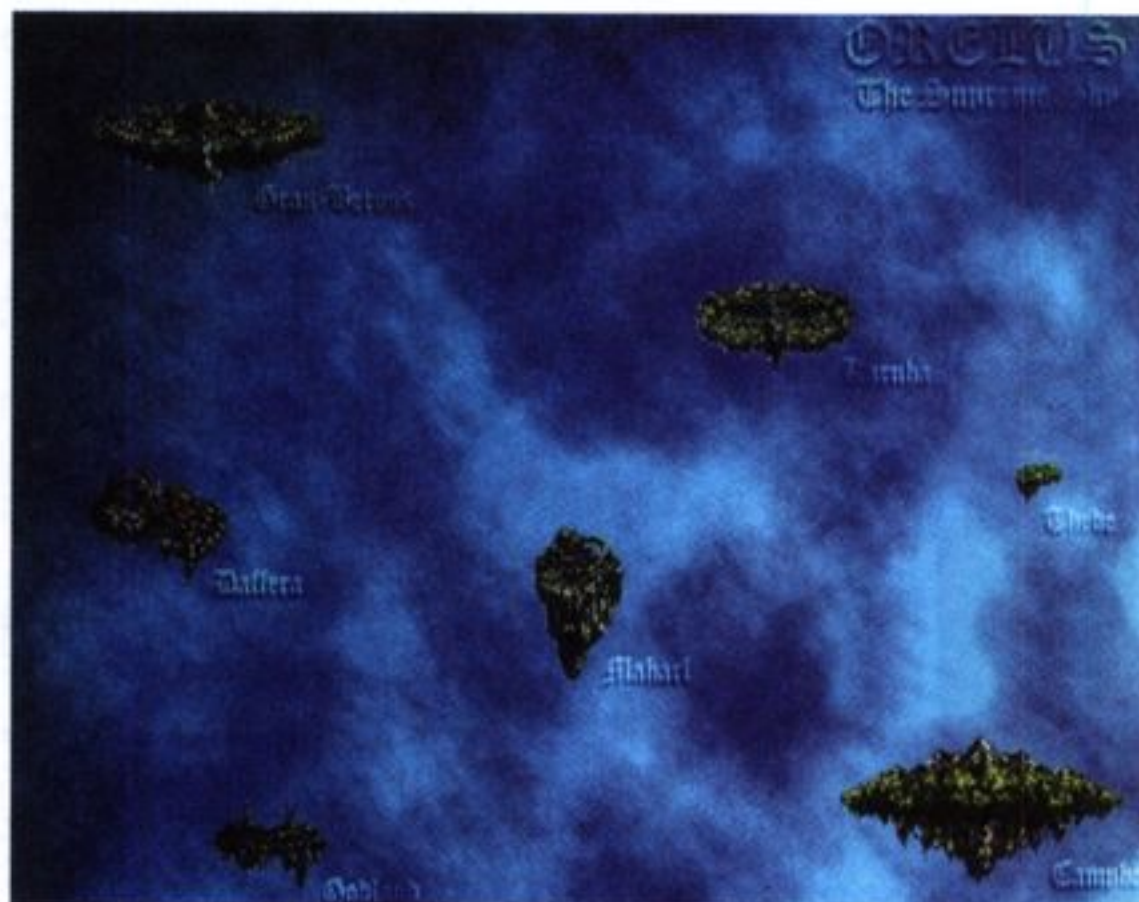
하늘과 구름 사이에는 풍토와 민족이 다른 '부도'가 있고 이것이 집합해서 '하늘의 환초'라고 하는 환상적인 세계를 구성하고 있다. 자기와 중력이라고 하는 힘이 어떤 원리로 발생하고 있는 가는 알 수 없지만 상하의 구별은 있는 것같다. 오레르스에는 날개를 가진 드래곤과 그것을 조정하는 드라그나라고 불리는 사람들이 존재하지만 그 관계에는 수수께끼가 많다.

이번 호에서는 새롭게 입수한 부도들을 상세히 설명하였다.

높은 곳에 위치한 불모의 땅. 유일한 자원은 자신의 육체뿐. 옛날부터 용병을 산업으로 생계를 꾸려왔다. 그 발전된 군사력이 오레르스 전국토를 통일시키는 것을 가능하게 하였다

숲과 초원으로 덮힌 섬. 카나왕가의 혈통이 출가하여 카나와 우호관계에 있지만 그란베로스의 힘 앞에 무릎을 꿇고 만다

대부분이 사막으로 뒤덮인 메마른 토지. 연료가 풍부한 탓에 나라는 부유하지만 그 부는 일부 권력자에게 집중되어 있다

낮은 고도에 위치하여 다피라와 마하르의 그림자가 들어와 밤과 같이 어두운 시간이 길다. 마법문화가 번영한 도시국가이며 또한 여성상위 사회이기도 하다

드라그나란?

드래곤과 커뮤니케이션을 하고 수족같이 조정할 수 있는 "드래곤의 사자"의 통칭. 좁은 의미로서는 "카나왕가와 그 피를 이어받은 사람"의 의미도 있다. 또 드라그나란 오레르스 전국토에 전하는 전설의 열쇠를 쥐고 있는 자이며 거기에 관련된 비법 기술도 카나왕국에 전해지고 있다고 한다.

Bahamut Lagoon

카나의 함락으로 제국의 통일 완성

황제 사우저가 통솔하는 그란베로스 제국은 오레르스 통일을 이루려고 하였다. 한편 신성국가 카나는 최후까지 저항을 하였다. 그 중심이 된 것이 카나 전투 용부대의 대장이자 주인공인 뷰우. 그러나 전투 용부대의 활약도 허무하게 카나는 함락되어 버린다. 오레르스에 전하는 신용 전설. 스토리의 중핵인 이 전설에 뷰우와 황제 사우저는 어떻게 관련되어 가는 것일까?

카나국의 기함인 파렌하이트는 그란베로스제국과의 전투에서 침몰하였다. 그뒤 제국군이 사용하기 위해 수리한 것을 반제국 조직이 탈취한다

그란베로스 제국이 자랑하는 기동요새 트라팔가. 트라팔가에는 상주하는 전투 부대는 존재하지 않고 주로 병사들의 대량 수송에 사용된다. 각국 침공때에는 기습, 제압을 위해 요새로서 사용되었다. 그 거대한 몸체는 각국 상공을 비행하는 것만으로 사람들을 위압한다고 한다. 트라팔가에 유일하게 대항할 수 있었던 파렌하이트가 파손된 지금 트라팔가를 파괴하는 것은 불가능한 것인가?

6마리의 드래곤에게 명령이다!!

이 게임에서는 전쟁 시뮬레이션 같이 다수의 캐릭터 동료가 전투한다. 단지 동시에 전원을 움직이지 못하고 유니트(4인 1조)가 행동한다. 이 유니트에 각각 한마리씩 드래곤이 따른다. 전투에 참가하는 아군 캐릭터는 점점 증가해 가고 최대 6유니트가 되므로 당연 드래곤도 6마리 등장한다. 여기에서 소개하는 것은 그 6마리이다. 그 드래곤들은 전투에 있어서 대활약을 해 준다. 또 먹이를 주는 것으로 크게 성장도 해간다.

선더호크(파워이글족) 번개+힘
처음부터 번개와 힘 두가지 속성을 갖는다. 레벨 2부터 스타트한다. 초반은 상당히 강력한 드래곤이 될 것이다

트윈헤드(푸치휴드라족) 불+얼음
머리가 두개 있는 푸치휴드라족인 이 드래곤은 불과 얼음이라는 상반되는 속성을 갖고 있는 불가사의한 드래곤. 이 녀석도 처음부터 레벨 2로 스타트하는 것이 좋을 것이다

사라만다(레드 드래곤족) 불
이름에서도 알 수 있듯이 불의 속성을 갖고 있다. 상당히 사용하기 쉬울 것같은 평균적인 힘을 가진 드래곤이다

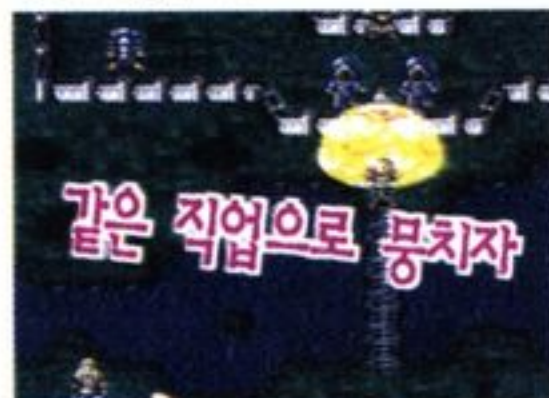
아이스 드래곤 (블루로프로스족) 얼음
이름대로 얼음의 속성을 갖고 있다. 사용하기 쉽고 성장시키기 쉽다

무니무니(우지족) 힘
이 겉모습은 최고이다. 이것은 최대한으로 단련할 수 밖에 없다

몰텐(화이트 드래곤족) 회복
겉모습에서는 상상할 수 없지만 회복 속성을 갖고있다. 감정이입이 쉬우며 회복계이므로 사용하는 회수가 증가할 것같다

편성 이 중요 포인트

1. 파티 편성

출격전에 여러가지를 정비하는 「편성」. 여기에서는 장비 교환과 지금부터 출격하는 필드 체크 등을 한다. 그중에서도 중요한 것이 파티편성. 편성에 따라 마법의 위력을 올리는 것도 약점을 보충하는 것도 가능하다.

위저드가 한명인 경우. 위저드가 한명뿐인 파티가 불의 마법을 사용하면 위력은 이것뿐

위저드가 세명인 경우. 위저드가 세명으로 뭉쳐 한명 한명의 마법의 위력이 업한다!

무거운 헤미아마. 헤비아마가 많으면 장비가 수비력은 뛰어나지만 이동력은 낮다

캐릭터를 한명 라이트 아마로 교환하는 것만으로 이동력이 업한다

2.드래곤 선택

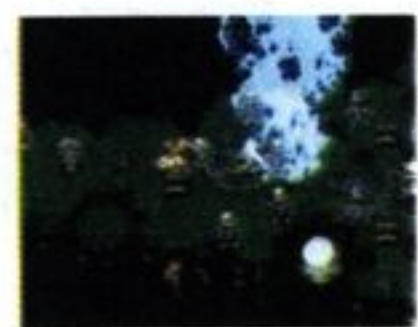
「편성」에서 중요한 것이 수행하는 드래곤의 선택이다. 수행하는 드래곤에 의해 파티 능력이 변한다. 파티의 파워가 풀로 발휘할 수 있도록 선택하자. 맵을 클리어하기까지는 변경할 수 없다.

3. 마법에 의한 지형효과

이 세계에서는 마법은 단지 적을 공격하기 위해서만 있는 것은 아니다. SLG장면에서는 얼음 마법으로 강의 표면을 얼려버리고 그 위를 건너거나 하며, 번개 마법으로 건물을 파괴하는 전략적도 가능하다. 지금까지 없는 발상이 요구되며 새로운 전투가 전개될 것같다.

불의 마법으로 풀을 불태운다. 새로운 길을 만드는 것이다

4. 드래곤을 사용한 전략

광대한 필드에서 전반은 인간이 진군하며 HP도 MP도 적게 남은 후반에서 대기시켜 두었다 드래곤을 일거에 전선(前線)까지 침투시킨다.

전 드래곤에게 "가라"의 명령을 내려 적의 기습을 한다

이것이 드래곤을 키우는 DGU(DRAGON GROW UP) 시스템이다!!

게임 초기에 키울 수 있는 드래곤은 3마리뿐이지만 게임이 진행되면 동료와 함께 드래곤도 증가하고 최종적으로 6마리의 드래곤을 키울 수 있게 된다. 6마리의 드래곤은 모두 종류가 다르며 성장하면 종족명과 속성이 변화한다.

데보네아그린
속성 : 번개, 독, 힘
약간은 일본풍의 드래곤. 파워에도 꽤 자신이 있다

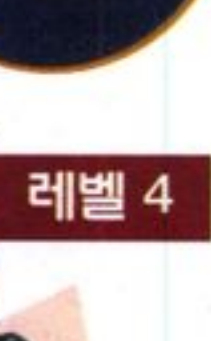
아스피드케든
속성 : 불, 번개 방어
강한 독성을 갖고 있다

레벨 1

레드 드래곤
속성 : 불
속성이 불 하나므로 레벨은 1이다

레벨 2

파워 이글
속성 : 번개, 힘
번개와 힘 속성이 두가지이므로 레벨 2이다

포이즈니안
속성 : 불, 독
이런 색을 하고 있는 것은 독의 속성을 갖고 있기 때문

푸치휴드라
속성 : 불, 얼음
얼음과 불의 속성을 구사하는 상당히 영리하며 용맹한 것같다

레벨 4

폰티락크
속성 : 번개, 힘, 얼음, 회복
4종류의 독성을 갖고 있다

가고일
속성 : 번개, 방어 불, 얼음
상당히 근육질이므로 데미지도 가하기 어려울 것같다

아이스위리아
속성 : 번개, 불, 얼음, 힘
해마같지만 굉장히 훌륭하다

레벨 3

아이스 드래곤
속성 : 물, 얼음, 번개
체구도 굉장히 크다

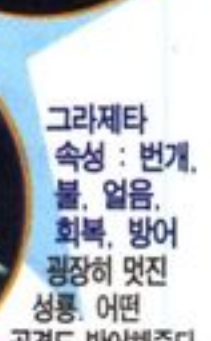
푸라치나 몰덴
속성 : 번개, 회복, 방어
곰같은 모습이지만 드래곤이다. 방어력이 높다

레벨 5

그랜드 드래곤
속성 : 번개 불 얼음, 회복, 힘
상당한 기세로 공격할 것같다. 5개의 독성을 갖는다

그라제타
속성 : 번개, 불, 얼음, 회복, 방어
굉장히 멋진 성룡. 어떤 공격도 방어해준다

레벨 6

페닉스
속성 : 성(聖)
광폭할 것같지만 성스러운 마음을 가진 궁극의 드래곤

키마이라브락크 속성 : 암(暗)
전설의 요수와 합체한 것같은 드래곤. 어두운 빛이다

패러미터가 모습, 능력을 결정한다

6마리의 드래곤은 각각 본래부터 갖고 있는 속성으로 그것이 초기 상태 능력이 된다. 그 뒤 아이템을 주는 것에 의해 각 속성 패러미터가 상승해 가고 일정 치를 넘으면 다른 속성이 추가된다. 본래부터 있는 속성, 새롭게 추가된 속성과 함께 패러미터를 상승하는 것으로 속성 레벨을 상승시킬 수 있다. 더욱이 속성간의 어울림과 속성의 조합에 의해 새로운 변화 상태라는 것도 숨겨져 있다.

속성

불, 얼음, 번개

스퀘어 게임 3대 속성이라면 이 세가지는 기본 중의 기본. 이 세가지 속성은 공존 가능하며 각각 레벨 5까지 상승할 수 있다. 일정 치를 넘으면 종족이 변화한다.

흙

「불」, 「얼음」, 「번개」의 세가지 속성 패러미터가 모두 일정치를 넘으면 보너스적으로 이 속성이 추가된다. 「흙」의 속성을 가진 드래곤이 붙으면 유니트 캐릭터가 「흙」 속성의 능력를 사용할 수 있게 된다.

회복, 독

패러미터가 일정치에 다다르면 획득할 수 있다고 하는 점은 「불」 등과 동일하지만 이 두가지는 상반하는 속성이다. 즉 양방 동시에 가질 수 없고(패러미터 자체는 소멸하고, 잠재적으로 남는다). 강한 쪽 속성이 겉으로 나타난다.

힘, 방어

이 두가지도 상반하는 속성이다. 두 패러미터를 동시에 올릴 수 있지만 능력으로서 발견하는 것은 그 시점에서 강한 쪽의 속성뿐.

성(;), 암( )

다양한 변화 뒤에 획득할 수 있는 궁극의 속성. 드래곤, 인간 함께 궁극의 기술과 마법이 사용할 수 있게 된다.

그 이외

HP, MP

체력과 마법력의 상한도 먹이로 올릴 수 있다. 종족이 변하면 거기에 따라 올라간다.

민첩성

민첩하게 행동할 수 있게 되면 선제 공격도 가능하게 된다.

마력

마법력이 상승하면 마법 전체가 파워 업한다. 또 적의 마법 공력에 대한 저항력도 붙어 편리하다.

현명함

이것이 상승하면 공격와 이동 등 AI(인공지능)로 행동하는 드래곤의 머리가 좋게 된다.

친절함

세가지 명령을 내릴 때 어느만큼 충실하게 실행해 주는 가 하는 것.

?

"애정"이라고 하는 패러미터가 확인되었지만 효과는?

전투중 소환 가능한 전설의 신용

오레르스에 존재하는 신용은 전부 6마리. 전설의 봉인으로 세계 어딘가에 기다리고 있다. 신용을 한마리씩 끌어내어 동료가 되어 전설의 수수께끼를 조금씩 해명해 간

Bahamut Lagoon

다고 하는 것이 이 게임의 스토리 같다.

플레이어가 성장시켜 동료가 되는 드래곤 이외에 오레르스에 존재하는 전설로도 되어 있는 신용. 전설의 봉인으로 세계 어딘가에 기다리고 있는 그들은 소환 마법으로 뷰우들에게 힘을 빌려 준다. 신용은 카나 왕가의 혈통을 잇는 요요만이 소환할 수 있는 가능성이 높다. 그러면 지난 호에서 소개한 카나국의 신용 바하무트 라군 이외에 그밖의 신용을 소개한다.

리바이아산 얼음의 신용

냉기 속성의 강력한 공격을 한다

바리트라 밀림의 신용

요요의 드라그나로서 힘을 빌려준다. 거대한 날개의 날개짓에 의한 공격은 속성을 무시하고 데미지를 가한다(무속성)

휴베리온 경이로운 공격력

바하무트와 대등한 공격력을 자랑한다. 그 기괴한 용모로 어둠을 연상시킨다

갈다 동굴에서 잠자는 신용

동굴 깊숙이 잠들어 있는 신용. 그 공격은 무속성. 하지만 속성을 말하라고하면 바람의 속성이라고 할까?

유르문갈드 땅의 신용

먼지에 쌓인 신전에 웅크리듯이 잠들어 있는 드래곤이라고 하기 보다 갑각류같은 모습이다. 흙의 속성 공격을 한다

바하무트 라군 의 인물 상관표

지금까지 자국의 공주부터 적국의 황제까지 이름을 가진 캐릭터는 거의 29명이나 등장하였다. 앞으로의 스토리에 깊게 관여할 사람의 이름과 관계정도는 기억해 두는 것이 게임을 플레이하는데 도움이 될 것같다. 그래서 「바하무트 라군」의 중요 캐릭터의 상호관계를 간단한 표로 표시하였다.

화살표 위의 문자는 그 사람을 어떻게 생각하고 있는가를 나타내고 있다.

○카나 이외의 나라에서도 전사를 모집하고 있다

○구 카나왕국의 전사들은 반제국 조직 중에서도 중심적인 역할을 해나가고 있다

반제국조직

뷰우

마테라이트

기대를 거는 풋내기

잔소리 많은 선배

원래 카나중장병 단장. 완고하고 엄하지만 의지가 되는 노련한 전사

의지가 된다

멋진 사람

타이쵸

마하르

마하르 출신의 중장병. 의리있는 베테랑 군인.

루키아

동맹

마하르에서 온 여자 라이트 아마

카나

동경의 남성

호의

좋아한다

주군

굉장히 좋아한다

소중한 여왕

신하

메로디아

고드란트 출신의 여자 위저드

호네트

파렌하이트의 수석 항해사

마뇨 & 모뇨

그밖의

춤을 특기로 하는 활발하고 아름다운 컴비

센다크

원래 카나국왕의 상담역으로 카나기함 함장이기도 한 늙은 마법사

주군

신하

카나왕

딸

아버지

요요

드라그나의 소질을 감추고 있기 때문에 제국의 표적이 된 비극의 여왕 뷰우에게 호의를 갖는다

그란베로스제국

야망을 위해 필요

그돌프

부하

전폭적으로 신뢰

파르파레오스

황제 친위부대장으로 사우저의 둘도 없는 친한 친구. 이도류의 달인으로 알려져 있다

자기의 이상을 불태워 오레르스 전국토 통일 실현을 꿈꾼다

사우저

부하

아베인

대활약!!

ドラゴンボールゼット／ハイパーディメンション

DRAGON BALL Z Hyper Dimension

드래곤 볼 Z 하이퍼 디멘션

너희들의 싸움에 주위의 인간들은 관계가 없다. 때문에 나는 지금부터 지켜볼뿐이다. 나를 초월한 너희들의 싸움을 이 푸른 하늘 아래에서 끝날때까지 …

드래곤 볼 Z 위대한 드래곤 볼 전설 PS, SS로 소생

단행본 18권부터 마지막 권까지의 재현 이야기. 약 50명의 등장 캐릭터 등 플레이 스테이션과 세가 새턴 양 하드의 특성을 발휘! 최대 3대 3의 대전도 가능하게 되었다.

- 제작사 : 반다이
- 발매일 : 96년 봄 예정
- 기 종 : 플레이 스테이션
- 장 르 : 플레잉 애니메이션
- 가 격 : 미정

- 제작사 : 반다이
- 발매일 : 96년 봄 예정
- 기종 :세가 새턴
- 장르 : 플레잉 애니메이션
- 가격 : 미정

기의 표현이 박력 만점! 현장감이 끝내준다!!

오공의 필살기!

나왔다! 궁극의 가메하메파!!

빛의 효과가 초리얼!

나무가 쓰러지고 대지가 요동한다!!

배경물까지 파괴할 수 있다

하이퍼 디멘션에는 신전법 3D기 가 있다!!

부우

너의 기술에 나는 두손을 들었다! 어떻게 싸워야 될지 솔직히 잘 모르겠다. 모습을 바꾼 후의 육체 공격! 너의 3D기에서의 공격법이겠지. 누구도 수행하지 않은 너만의 독자적인 기술. 적이지만 대단하다.

전투무대를 살린 3D기술따위 나는 생각도 못했었다. 라인을 바꾼 공격! 대단한 너희들이니깐 새롭게 고안한 전법이겠지!

3D기란?

필살기의 깊이와 입체감을 낼 목적으로 만들어진 기술. 전투 라인 종횡 하나밖에 없어 두번 사용하고 있는 것이 포인트. "원작 충실 재현"을 추구한 결과 탄생하였다.

오천크스

너의 기술에는 스피드가 있다. 나도 입이 벌어질 따름이다. 재빠른 움직임! 건방지고 강인하고 고집쟁이인 그런 너이지만 나는 너의 재빠름에는 경이로움을 표한다!!

열투 더 킹오브 화이터즈

그동안 잠잠했던 「열투」시리즈가 드디어 침묵을 깨고 행동을 개시했다. 특히 기존에도 아케이드용만 열투시리즈에 등장했는데 이번 최신작도 역시 인기 아케이드게임이 독차지하게 됐다.

업소용으로 등장했던 인기 격투 액션 「더 킹 오브 화이터즈」가 미니 컴보이로 등장한다. 플레이 캐릭터는 15명으로 미리 3인 1조의 팀으로 나뉘어져 있다. 팀은 이 중에서 선택해도 좋고 15캐릭터에서 3명을 선택해서 오리지널 팀을 만드는 것도 가능하다. 또 사용할 수 있는 기술은 업소용과 동일하고 초필살기도 잘 준비되어 있다.

팀 선택 외에 오리지널 팀을 만들 수 있는 것이 마음에 든다. 한팀 3명까지 선택할 수 있다

백팔식 어둠가르기

「더 킹 오브 화이터즈」의 주인공적 존재인 둘의 격투. 이오리의 기술이 넘실거린다

이백팔식대사치

쿄의 초필살기 작렬! 기사회생할 수 있을까?

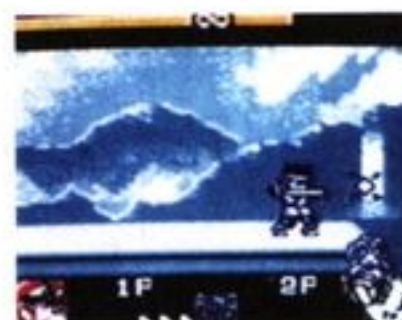
번너클!

「아랑전설」 주역, 테리 보가드도 필살기를 갖추어 등장. 번너클

열투 투신전

미니 컴보이의 「열투」시리즈 제6탄은 플레이 스테이션 격투액션으로서 유명한 「투신전」이다. 대전중 화면 구성은 횡시점으로 싸우는 타입으로 되어 있고 기술은 초필살기와 숨겨진 기술로 준비되어 있으며 링 아웃 룰이 있는 등 플레이 스테이션용과 거의 동일한 시스템으로 즐길 수 있다. 또 플레이 캐릭터 8명에는 각각 다른 패러디의 스토리가 준비되어 있다.

팀 선택 외에 오리지널 팀을 만들 수 있는 것이 마음에 든다. 한팀에 3명까지 선택할 수 있다

캐릭터마다 스토리는 플레이스테이션용의 패러디로 내용을 즐길 수 있다

링 양끝으로 떨어지면 링 아웃. 화면 아래 쪽의 삼각형의 수가 끝까지의 거리를 나타낸다

「열공참」작렬!!

미니 컴보이용은 횡시점으로 이와같이 날아다니는 도구의 기술을 피할 수 있는 기술도 준비되어 있다

카인의 초필살기 '헬즈 인퍼노'도 재현!

보는 것같이 카인의 초필살기도 특징을 받아들여 멋지게 재현되어 있다. 그밖의 다른 캐릭터도 기대할 수 있다

별의 카비 슈퍼 디럭스

미니컴보이, 슈퍼 알라딘보이용으로 빅히트를 기록해 온「별의 카비」시리즈 최신작이 슈퍼컴보이로 등장하였다!! 이번 호에서는 새롭게 입수한 최신 자료들을 공개한다.

2인 동시 플레이로 더욱 흥미진진해진 시스템

「카비」라고 하면 적을 빨아들여 그 능력을 자신으로 것으로 만들 수 있는 카피 능력이 주특기이다. 이번 카피 능력 종류는 슈퍼 알라딘보이용과는 다른 것을 포함해 24종류가 등장. 게다가 동일 능력으로도 버튼의 적절한 사용으로 5, 6종류의 공격 방법이 준비되어 있고 100종류 이상의 공격이 가능하다. 또 2인 동시 플레이가 SFC용에서 드디어 실현됐다! 빨아들인 적을 "헬퍼"라는 아군으로 부활시켜 친구들과 혹은 컴퓨터와 서로 도와가면서 싸울 수 있다!!

슈퍼 알라딘보이용으로 호평받았던 「별의 카비」가 새롭게 등장

이번에는 6가지 게임을 수록. 단순한 미니 게임집이 아니라 시스템도 다양

워들디를 헬퍼로서 사용하고 있다. 카비는 빔 능력을 목표로 한다

먹을 것을 먹으면서 디디디대왕과 장애물 경쟁을 하는 게임

동굴에 숨겨진 보물을 모으면서 지상의 길을 찾는 "동굴 대작전"을 플레이중

엄격한 세계관의 "메타나이트의 역습". 타임아웃도 있다

카피능력을 사용하는 "은하에 소원을". 카비 최대의 여행이 시작되었다!

"카치와리 메가톤펀치"라고 하는 서브게임

화이어 엠블렘 빛을 이어받은 자

시뮬레이션 RPG「화이어 엠블렘」의 최신작이 등장. 지금까지의 시스템을 기본으로 전혀 새로운 세계를 무대로 한 드라마틱한 이야기가 시작된다!!

사랑과 계략이 소용돌이 친다!!

새로 등장한 「화이어 엠블렘」의 특징은 부모와 자식 2세대에 걸쳐 이야기가 이어진다는 것이다. 게임 전반에 등장하는 캐릭터는 서로 사랑에 빠지고, 그 아이들이 후반에 등장한다고 하는 시스템으로 되어 있다. 게다가 플레이어의 플레이 방법에 의해 누구와 누가 사랑에 빠질까가 변화한다. 그것에 의해 후반에 등장하는 캐릭터의 성별과 능력도 크게 변화해 간다. 새로운 시스템 채택으로 점점 "키우는 재미"가 증가한 「화이어 엠블렘」을 기대해 보자.

각장의 오프닝이다

유그드랄대륙이 어둠에 지배될 때 성스러운 전사의 피를 이어받은 자가 일어선다

주요 등장인물은 각각 특수한 능력을 갖고 있다

모든 무기는 쓰러진 적의 수를 카운터 하여 그 수가 일정치를 넘으면 상당히 파워 업한다

인간 관계, 특히 애정 관계 등이 흥미를 더해준다

95년 매니어를 울린 SFC 히트작

1

장르	시뮬RPG	발매일	2월 24일
제작사	스퀘어	가격	11,400엔
용량	24M		

프론트 미션

이야기와 아름다운 화면이 탁월한 시뮬레이션 RPG. 캐릭터 디자인은 「화이널 환타지」에서도 친숙한 아마노 요시다카 씨가 담당하였다.

95년 3, 4월호에 집중공략 수록

5

로맨싱 사가3

로맨싱 사가3는 게임전개 등 기본 시스템 부분은 「1」과 가까운 부분이 많다. 그러나 전투에 관한 부분은 「2」의 시스템을 기본으로 보다 파워 업해 채용했다. 96년 1월호에 집중공략 수록

장르	액션 RPG	발매일	10월 20일
제작사	에닉스	가격	9,800엔
용량	32M		

2

장르	RPG	발매일	3월 11일
제작사	스퀘어	가격	11,400엔
용량	32M		

크로노 트리거

스퀘어+호리유지+토리야마 아키라 라고 하는 꿈의 스탭이 제작한 RPG. 아름다운 화면과 장대한 이야기가 플레이어를 매료시킨다.

95년 5월호에 집중공략 수록

6

슈퍼 동키콩2

최신 컴퓨터 그래픽 기술로 아름다운 영상과 부드러운 움직임을 표현한 「슈퍼 동키콩」의 제 2탄. 이번 모험의 목적은 전작의 주인공이였던 동키콩이 해적에게 사로잡혀 그의 동료들이 구출하러 가는데에서 그 이야기가 시작된다. 동시발매 소프트

장르	액션	발매일	11월 26일
제작사	닌텐도	가격	9,800엔
용량	32M		

3

장르	액션	발매일	8월 5일
제작사	닌텐도	가격	9,800엔
용량	16M		

요시 아일랜드

마리오 월드의 인기를 끌었던 요시와 아기마리오가 활약하는 시리즈 최신작. 이번의 최대 특징인 손으로 그린 듯한 그래픽이 밝은 분위기를 표현하고 있다. 그러나 스테이지 내의 진행 방향과 보스를 쓰러뜨리는 방법이 약간 어려운 느낌.

95년 10월호에 집중공략 수록, 동시발매 소프트

7

드래곤 퀘스트 Ⅵ

"자유로운 발견의 여행"을 테마로 한 시리즈 최신작. 플레이어 독자의 모험을 즐길 수 있는 장대한 RPG이다. 96년 2월호에 집중공략수록

장르	RPG	발매일	12월 9일
제작사	에닉스	가격	11,400엔
용량	32M		

4

장르	RPG	발매일	9월 30일
제작사	스퀘어	가격	11,400엔
용량	32M		

성검전설3

시나리오 와 캐릭터의 클래스 체인지 등 다양하게 나눠어져 플레이어에 따라 다른 내용을 즐길수 있는 것이 재미있다. 플레이어는 6명의 캐릭터로부터 3명을 선택하여 이야기를 시작하는 것으로 되어 있다. 95년 11월호에 집중공략 수록

8

테일즈 오브 환타지아

「아 여신님」 등으로 친숙한 후지시마코스케가 캐릭터 디자인을 한 남코 최초의 RPG. 48메가의 대용량으로 등장하였다.

장르	RPG	발매일	12월 15일
제작사	남코	가격	11,800엔
용량	48M		

얼마전 [킹 오브 화이터즈 '95]와 [아랑전설3] 등이 새턴으로 이식된다는 발표에 이어 SNK의 플레이 스테이션 참가는 우리를 또 한번 깜짝 놀라게 했다. 이번에 이식작은 [아랑전설 리얼바우트] 등 최신작들 뿐이다. 어쨌든 화제로 가득찬 이번 겨울방학에는 PS로 이식되기 전에 [아랑전설 리얼바우트]를 마음껏 즐겨보자. 특히 이 게임은 스토리가 잘 설정되어 있어 스토리 중심으로 게임을 즐기면 재미있을 것이다.

김 또 깡

이달의 기대 소프트 「신황권」

네오지오/자울스/대전 액션

특이한 장르의 게임 개발로 유명한 자울스가 [신황권]이라는 대전 액션 게임을 개발했다. 이 게임은 고성능 머신을 이용 각 캐릭터를 3D 모델링 했으며 제천대왕 손오공 등이 캐릭터로 채용됐다. 시스템도 장풍계, 천변지이 등 특이한 기술도 많이 설정되어 있어 다른 격투 게임과는 또 다른 맛을 느낄 수 있을 것이다.

1995년 네오지오 10대 뉴스

1월 「봄버맨 패닉 봄버」, 「갤럭시 화이트」, 「통쾌 간한 행진곡」외 2점

2월 「퀴즈 킹 오브 화이터즈」/「뷰 포이트」외 2점

3월 ■본격적 RPG 「진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전」 개발이 명백하게 되다.
■네오지오 CD 라이브 투어 개최
「더블 드래곤」, 「득점왕3」, 「아랑전설3」, 「전국전승」외 7점

4월 「풍운 묵시록」/「월드 히어로즈2」외 4점

5월 「크로스 스워드」, 「월드 히어로즈 퍼펙트」, 퍼즐 버블」

6월 ■95 동경 장난감쇼 개최
「천외마경 전설」/「라이딩 히어로즈」

7월 「킹 오브 화이터즈 '95」

8월 ■윈도 95, 초인기 데뷔
■KOF '95 아이템 BOX, 대인기
「펄스타」

9월 ■SNK주최 「KOF '95」 대회 개최
■세가와 SNK, 크로스 라이센스 계약 체결
■제 33회 AM쇼 개최
■타카라, 네오지오에 참가
「스텍스 위너」「장기 달인」「초인학원 고우카이저」

10월 ■SNK 브라이비트쇼 개최
「ADK 월드」

11월 ■새턴으로 [갤럭시 화이트]가 발매 된다
「크로스 스워드」「월드 히어로즈 퍼펙트」, 퍼즐 버블」

12월 이바라키현에 미니 테마 파크 「네오지오 월드」오픈

네오지오 CD 신버전 등장

SNK는 네오지오CD에 초 대용량인 56메가 D-RAM과 배속 CD ROM드라이브를 새롭게 탑재한 새로운 「네오지오 CD-Z」를 새롭게 발매한다. 이번에 발매되는 네오지오CD-Z는 기존의 네오지오CD가 로딩 시간이 길었던 점을 보완해 로딩 시간을 대폭 단축시켰다. 아케이드 게임으로 인기를 모았던 네오지오 게임의 주요 데이터를 100% 탑재해 그래픽 면이나 액션 면 등을 완벽하게 이식했다.

■네오지오CD-Z의 주요 스펙

■CPU/Z80A, 68000 ■메모리/D-RAM : 56Mbit, V-RAM : 512Kbit, S-RAM : 64Kbit ■최대 표시색 수/최대 65,536색 ■CD ROM 드라이브/배속 대응 12Cm/8CmCD대응 ■비디오 출력/콤포지트VIDEO, S-VIDEO, RGB ■본체 크기/폭 255 * 넓이215 * 높이 80mm 부속품/콘트롤러 * 1, 스테레오 음성 접속 코드 × 1, 영상 접속 코드 × 1, 영상 접속 코드 × 1, AC어댑터 × 1

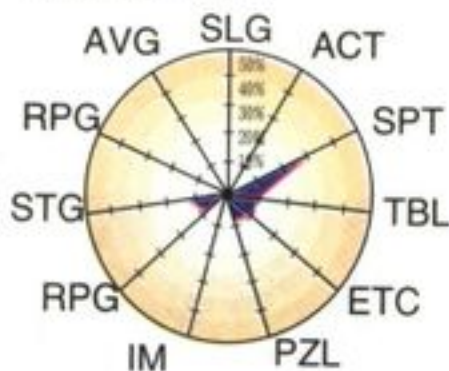
ARCADE 아케이드

1995 데이터 화일

아래 조사한 내용은 95년 아케이드 게임 타이틀 중에서 비디오 게임만을 픽업한 데이터이다.

● 1995 타이틀 수

97타이틀

● 1995 장르 내역

특별히 ACT이외는 SPT, TBL, PZL, STG 등 거의 모든 분야에 걸친 장르 경향. ACT에서는 거의 대부분을 대전 격투 게임이 점령하고 있다. 이 인기는 96년도 계속될 것인가?

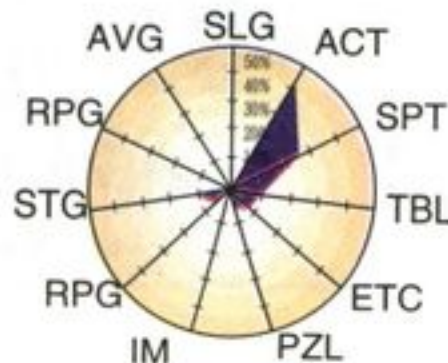
NEO-GEO 네오지오

1995 데이터 화일

1995 데이터 화일
아케이드와의 밀접한 관계에서는 여전히 주목을 받는 네오지오. 여기에서는 네오지오 CD의 데이터를 소개한다.

● 1995 소프트 타이틀 수

38타이틀

● 1995 소프트 장르 내역

거의 과반수에 해당하는 것이 ACT게임이 차지하고 있다. 96년부터는 네오지오 CD오리지널 RPG 등, 게임 장르의 폭도 확대될 것같은 기분이다.

● 정가/매장 가격

49,800엔

〈매장 가격- 일본 현지 시장이 가격 표시임〉

28,000엔

평균적인 매장 가격은 정가의 6할 정도이다. 비교적 부담없는 가격으로 정착하고 있다.

일본 최대급 실내형 테마 파크

NEOGEO WORLD

네오지오 월드 오픈

일본 최대의 하이테크 어트랙션기기를 설치한 실내형 테마 파크 「네오지오 월드」가 이바라키현 츠지우라시에 12월 23일에 오픈했다! 챔프는 현지 특파원이 보내온 생생한 자료를 전격 공개한다.

SNK가 100억엔의 투자해 건설한 미니 테마 파크 「네오지오 월드」가 95년 12월 23일, 이바라키현 츠지우라시에 오픈했다. 총 대지 면적은 1만 3천 5백평방 미터!

네오지오월드는 하이테크 어트랙션을 도입한 "어뮤즈먼트 플로우"외에 "대형 호프 레스토랑", "볼링장", "카라오케 룸"등이 완비된 명실 상부한 일본 최대의 실내 테마파크라 할 수있다. 게다가 그들 어뮤즈먼트 시설이 모두 실내에 있고 연중무휴로 영업하기 때문에 기후에 구애받지 않고 "놀고 싶다"고 생각할 때에 오면 언제라도 놀이에 굶주린 마음을 만족시킬 수 있다. 특히 크리스마스 직전에 오픈하여 눈발이 흩날리는 무드 만점인 크리스마스를 즐기고 싶지만 추위가 질색인 사람들에게는 최적의 장소를 제공할 것이다.

아이맥스 랜드 필름
180도 구형 스크린에 비춰진 영상에 맞춰 18명이 탈 수 있는 모션 랜드가 상하 좌우로 리얼하게 부드러운 움직임을 보이는 영상 시뮬레이션 어트랙션.

점성 마법의 관
수수께끼 분위기 속을 걸으면서 여러가지 질문에 답하고 미래의 예언을 받는다고 하는 참가 체험형 점성 어드벤처

크레이지 트라벨
일본 최초로 '음(音)'으로 느끼는 3D 어드벤처. 헤드폰에서 들려오는 현장감 넘치는 음과 그것에 조화한 영상, 움직임이 당신을 기상천외한 여행으로 초청할 것이다

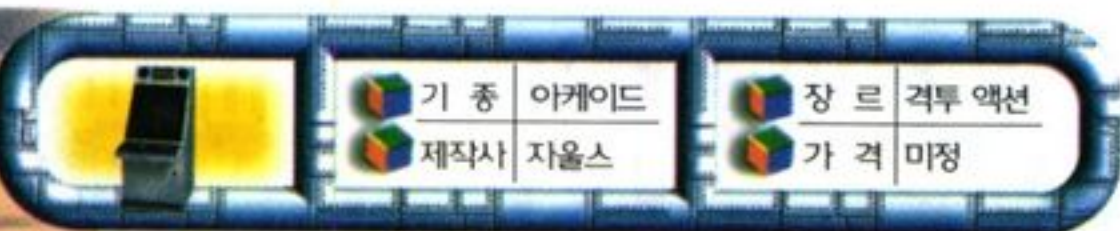
버철 월드

배틀테크
로보트의 조종사실 부분을 모형으로 한 본체에 탑승하여 모니터를 보면서 자신의 로보트 조작하여 상대 로보트의 플레이어와 싸우는 VR를 응용한 대전형 게임 어드벤처.

배틀 브라네트
배틀테크와 유사하게 가상감각을 즐기는 게임 어트랙션. 근 미래적인 카트에 탑승하여 초고속으로 질주하는, 어쨌든 장애물을 능숙하게 피하는 것이 승부의 열쇠가 된다.

드리프트킹
트리프트 카트로 스피드를 겨루는 배틀 카트 어트랙션. 스피커가 장착된 6대의 카트는 각각 다른 특성을 갖고 있어 독특한 소리로 도전자를 응원, 서포트한다.

Q-ZAR
레이저총과 조끼를 장비하고 두팀으로 나뉘어 적의 거주지를 찾아 "적진"을 공략하는 대항전형 레이저 시뮬 슈팅 게임

고스트 헌터즈
"귀신이 있는 방에 귀신을 쓰러뜨리러 가자"라는 설정으로 스릴만점인 비행과 슈팅 게임의 액션성을 복합한 신감각 인터랙티브 엔터테인먼트.

자울스에서 최초로 등장한 격투 게임으로 기대를 모으는 「초신권」이 「신황권」으로 이름을 바꿔 드디어 등장한다! 이번호 에서는 3D CG의 화려한 그래픽을 섞어 시스템과 전캐릭터를 소개한다.

자울스에서 드디어 처녀작 격투 게임 「신황권」이 등장한다. 캐릭터의 설정은 모두 "신"으로 그 "신들"은 모두 3D CG로 모델을 제작, 거기에서 게임에 필요한 모션을 만들었기 때문에 입체감과 움직임의 부드러움은 타의 추종을 불허한다. 또 이 게임에서는 공수도 변화무쌍한 싸움을 즐길 수 있다. 더욱이, 이 게임의 가장 큰 특징은 천변지이 시스템이다. 즉 화면 아래의 게이지가 상승하고 이것이 풀로 차면 천변지이를 일으킬 수 있어 캐릭터는 그 영향을 받아 파워 업한다.

확대 축소 시스템

이 게임에서는 공중에서의 배틀의 스피드감을 살리기 위해 캐릭터의 거리에 따라 화면이 확대, 축소한다.

줌 인 화면. 거리가 가까우면 캐릭터가 확대 된다

줌 아웃 화면. 거리가 떨어지면 화면이 축소

특수조작

특수조작은 던지기, 공중에서 공격, 게이지를 가득 채우는 것으로 발동하는 천변지이 시스템 등 크게 3종류로 나뉜다.

확실히 던지기
●●●●● + C

상대가 다치지 않게 넘어지는 행동을 취할 수 없도록 던지는 방법. 입력은 조금 어렵지만 확실히 데미지를 줄 수 있다.

던졌을때의 낙법
●●● + A 혹은 C

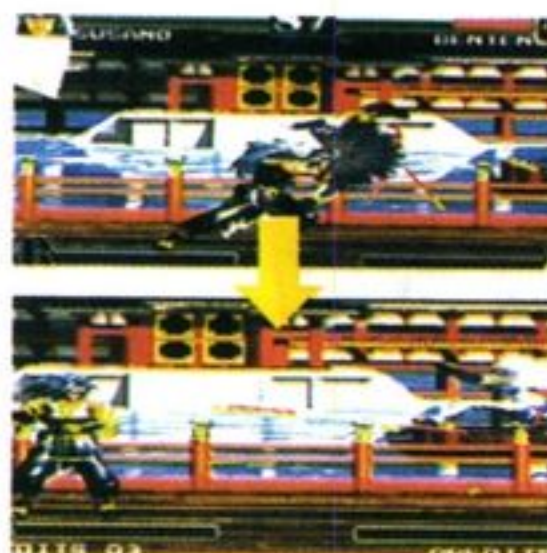
상대에게 던져졌을 때에 이 커멘드를 입력하면 다치지 않게 넘어질 수 있으며 체력 게이지의 감소가 현격히 차이가 난다.

전진 공격
● + C 혹은 D

앞으로 나가면서 상대에게 펀치, 킥을 부을 수 있다.

내던지기 공격
● + BC 동시 누르기

이 공격을 히트시키면 상대를 통상 공격보다 멀리 포물선을 그리며 내던질 수 있다.

포물선의 상승 도중에 상대가 벽에 부딪힌 경우는 되돌아오므로 되돌아올 때 추가공격을 가할 수도 있다.

특수 점프 공격
● + AB 동시 누르기(상승)
● + AB 동시 누르기(하강)

이 공격에는 상승과 하강 2종류가 있고 공중에서 입력하면 점프 공격을 계속 낼 수가 있다. (상승 공격만 지상에서도 가능) 또 히트하면 상대의 머리 위치에서 이동이 멈추고 공중 연속기로 들어갈 수도 있다.

연속가드
●●

상대의 공격을 가드한 경직 시에 입력하면 연속 가드가 성립한다. 이 상태에서는 가드 후의 경직이 없고 통상 공격의 반격이 가능하게 된다. 또 이 상태에서 연속 가드 커멘드를 입력하면 필살기에서의 반격도 가능하다.

천변지이 시스템
AB 동시 누르기(하강)

ABC버튼을 계속 누르면 화면 아래의 게이지가 모여 가득하게 되면 천변지이가 발동한다. 이것에 의해 각 캐릭터는 설정되어 있는 속성(번개, 불, 바람, 물)에 따라 파워 업한다. 발동 시에는 통상 필살기 등도 그 영향을 받아 파워 업한다. 게다가 천변지이는 일정시간이 경과하든지 필살기를 일단 사용하면 종료한다.

연속공격! 우선은 레버 위방향으로 점프

레버 진행 방향 2회로 공중 대쉬

대쉬중에 레버 비스듬한 방향 + ABC로 상승 공격이 히트

연속기 커멘드

이 시스템은 특정의 통상기를 조합한 연속 공격에서 필살기를 낼 수 있다. 이 시스템에 의한 필살기는 캐릭터에 의해 다르지만 각각 2개씩 있다. 조합해 보면 펀치 공격 → 킥 공격 → 펀치 공격 → AB 동시 누르기와 킥 공격 → 펀치 공격 →킥 공격 → AB 동시 누르기. 단지 펀치, 킥의 강약은 캐릭터에

따라 결정되어진다. 또 이 시스템에 의한 필살기는 통상의 커멘드 입력식 필살기를 사용해서 취소할 수 있어 필살기에서 필살기라고 하는 고도의 연속기도 가능하다.

◀연속공격! 상대의 점프중에 틈이 있다

◀레버 비스듬한 방향 + AB로 상승 공격. 이것이 히트하면…

필살기가 나올 수 있다

전캐릭터 소개

번개와 바람을 자유자재로 조작하여 불과 몇시간에 적을 쓰러뜨린다

바람의 신 네네, 번개의 신 치치

2명을 조작하는 것이 가능하여 통상 캐릭터에는 불가능한 공격이 가능하다. 조작에는 숙련이 필요하지만 능숙하게 되면 교활한 전투방법을 즐길 수 있다

■프로필
- 이름 : 치치 • 신명 : 번개 신 • 연령 : 312세
- 성별 : 여자 • 신장 : 87 • 체중 : 46 • 취미 : 장난
- 가족, 친구 : 술의 신 소년(천지), 카라스 텡구의 질풍
- 좋아하는 것 : 아버지, 빨은 차
- 싫어하는 것 : 술을 먹었을 때의 아버지
- 신으로서 : 아직 어리다고 주위에서 말하고 있다. 그것이 분해서 빨리 크고 싶다고 생각하고 있다.

■프로필
- 이름 : 네네 • 신명 : 바람 신
- 연령 : 312세 • 성별 : 여자 • 신장 : 87
- 체중 : 46 • 취미 : 장난
- 가족, 친구 : 불신의 소녀, 바람의 정령 실카
- 좋아하는 것 : 엄마, 달콤한 과자
- 싫어하는 것 : 노래할 때의 어머니
- 신으로 : 아버지, 어머니같은 멋진 신장(神將)이되고 싶다고 생각하고 있다.

치치, 네네는 ABCD버튼을 동시에 눌러 캐릭터를 교대한다.

망연자실하게 살고 있었던 노인이 아득히 먼 옛날이 기억을 근거로 여행에 나섰다

빈곤의 신 문천

다소 연습이 필요하지만 타른 캐릭터에는 없는 독특한 공격방법(거꾸로 서서 차기 등)으로 상대를 농락하면서 싸울 수 있다

■프로필
- 이름 : 문천 • 신명 : 빈곤의 신
- 연령 : 5072세 • 성별 : 남자
- 신장 : 121 • 체중 : 61
- 취미 : 분재, 낚시, 훌쩍 여행 떠나기
- 가족, 친구 : 신왕 아크오리온, 복숭아의 정령 화리
- 좋아하는 것 : 아름다운 여성의 엉덩이, 복숭아
- 싫어하는 것 : 특히 없다고 생각한다
- 신으로 : 빈곤의 신의 일, 그것은 아름다운 여성의 엉덩이를 만지는 것으로 생각하고 있다.

400년전의 원한을 풀기 위해 죽음을 관리하는 신이 스사노오를 쫓는다

죽음의 신 이그레트

손오공처럼 리치가 긴 캐릭터이지만 더욱이 창을 사용해 광범위한 공격이 가능하다. 그러나 단발적인 공격이 많고, 허점도 많다

■프로필
- 이름 : 이그레트 • 신명 : 죽음의 신 • 연령 : 719세
- 성별 : ? • 신장 : 191 • 체중 : 78
- 취미 : 일, 뜨개질 하는 것
- 가족, 친구 : 오페론(창), 인어 아가씨 시나, 검은 고양이 미사
- 좋아하는 것 : 홍차 • 싫어하는 것 : 술
- 신으로서 : 혼을 인도하는 것이 자신의 사명, 이 일에는 자부심을 갖고 있다.

자주에서 아들을 구하기 위해 타도 패왕을 죽은 아내에게 맹세하였다

술의 신 주천동자

몸이 크고 힘이 센 파워형의 캐릭터. 스피드는 느리지만 일발 파워가 있어 일발 역전적인 이 가능하다.

■프로필
- 이름 : 주천동자 • 신명 : 술의 신
- 연령 : 2034세 • 성별 : 남자
- 신장 : 193 • 체중 : 86
- 취미 : 술, 장기, 싸움
- 가족, 친구 : 술 신의 소년(천지), 신왕 아크오리온, 파괴신 스사노오
- 좋아하는 것 : 뜻이 맞는 친구와 술을 마시는 것, 아들의 성장
- 싫어하는 것 : 우물쭈물하는 녀석
- 신으로 : 술을 만병통치약, 맛있는 술을 계속 주조한다.

그 아름다움과 그 행복이 바람의 마수를 길들인다

행복의 신 변재천

재빠른 공격을 특기로 하며 연속기 등을 구사하기 쉬운 캐릭터. 단지 상대에게 가하는 데미지가 적어서 어느 정도 많이 공격할 수 있는가가 포인트가 된다

■프로필
- 이름 : 변재천
- 신명 : 행복의 신 • 연령 : 521세 • 성별 : 여자
- 신장 : 167 • 체중 : 64
- 취미 : 아름다운 것을 모으는 것. 자신의 보물을 과시하며 자랑하는 것
- 가족, 친구 : 풍아(바람의 성스러운 짐승), 곤사문천(오빠)
- 좋아하는 것 : 아름다운 것(그것이 어떤 것이라도 손에 넣는다)
- 싫어하는 것 : 추한 것 , 더러운 것
- 신으로서 : 아직 행복의 신으로서 자각하고 있지 않다. 또 행복을 주기는 것보다도 (행복을 얻는 것에 편중하고 있다.)

100년이나 진좌를 해온 신이 드디어 자랑인 여의봉을 휘두른다

제천대성 손오공

여의봉을 사용한 리치있는 공격을 할 수 있고 상대를 접근시키지 않고 싸울 수 있다

■프로필
- 이름 : 손오공 • 신명 : 제천대성
- 연령 : 824세 • 성별 : 남자
- 신장 : 176 • 체중 : 76
- 취미 : 나쁜 녀석을 응징하는 것
- 가족, 친구 : 스사노오(라이벌이라고 생각하고 있다)
- 좋아하는 것 : 바나나
- 싫어하는 것 : 개
- 신으로서 : 슬슬 괴물로부터 천계를 지키는 것에도 싫증이 나서 여행을 떠나고 싶다고 생각하고 있다

천진한 행동으로 전설의 무기가 마음을 끌린다

인어 아가씨 시나

광범위 공격이 가능하며 이동 스피드도 빠른 캐릭터. 인어 특성을 살려서 지느러미 등르 사용한 공격이 가능하다.

■프로필
- 이름 : 시나 • 신명 : 인어 아가씨
- 연령 : 519세 • 성별 : 여자
- 신장 : 175 • 체중 : 57
- 취미 : 모험
- 가족, 친구 : 바다의 왕신 네프체인(아버지), 바다의 정령 룬, 죽음의 신 이크레트
- 좋아하는 것 : 꽁치, 다랑어, 미역
- 싫어하는 것 : 오징어, 문어, 해삼
- 신으로 : 신으로서의 일은 잠시 아버지에게 맡겨두고, 잠시 자상을 산보 할예정인 것같다.

필살기를 퍼붓고 허공에서 춤추는 시나

사악한 용이 티없이 맑은 혼을 갖고 신의 장수로서 환생하였다

파괴의 신 스사노오

기본적으로 밸런스를 취한 만능형 캐릭터로 누구라도 조작하기 쉽다. 단점을 말하라고 하면 특히 특출한 것이 없다는 것

■프로필
- 이름 : 스사노오 • 신명 : 파괴신
- 연령 : 1025세 • 성별 : 남자
- 신장 : 183 • 체중 : 82
- 취미 : 싸우는 것과 여행하는 것
- 가족, 친구 : 이크 오리온신, 크사나다(이크오리온 신의 딸)
- 좋아하는 것 : 밥 (먹는 것 전반적인 것), 특히 쿠사나다가 직접 만든 요리
- 싫어하는 것 : 매운 것
- 신으로서 : 파괴신으로서 존재방법에 대해 대답을 구하고 있다

주인공 스사노오의 필살기가 작렬

명작 액션 게임 [아랑전설]시리즈의 제 5탄이 드디어 등장한다. 그 이름은 「리얼 바우트 아랑전설」. 등장 캐릭터는 기존 [아랑전설3]에 등장하는 10명에 보스 캐릭터인 야마자키와 진 형제 그리고 아랑 시리즈의 인기 캐릭터인 빌리 칸, 다크 킹, 김갑환을 포함해 모두 16명으로 이루어져 있다.

체력 게이지가 황색일 때의 GO S 파워 사인이 나타나며 초필살기를 사용할 수 있다

테리와 앤디의 3인조가 돋보이는 신감각 대전액션

전작 「아랑전설3」와는 상당히 많이 변한 캐릭터 선택 화면

아랑 시리즈의 인기 캐릭터 빌리와 다크, 김갑환을 사용할 수 있다.

스토리

기스의 역사

1. 「아랑전설」

기스를 기념할 만한 데뷔작. 10년전에 테리와 앤디의 아버지를 암살한 장본인 이기도 하며 최종 보스로 등장했다. 최후는 주인공들에게 패한 후 초고층 빌딩에서 떨어져 사망했다.

2. 「아랑전설 스페셜」

초고층 빌딩에서 떨어진 기스는 측근들에 의해 구출된다. 기스는 그 후 영국에서 2년간 요양하고 초필살기인 레이진스톰을 끌어들여 이 작품에서 부활한다. 또 처음으로 플레이어가 사용가능한 캐릭터로 등장하여 기스의 인기에 박차를 가하는 작품이기도 했다.

3. 「용호의 권2」

멈출줄 모르는 기스의 인기는 「용호의 권」시리즈에서도 빛을 발한다. 「용호의 권2」에서는 최종 보스인 Mr 빅을 실수없이 쓰러뜨리면 등장한다. 숨은 보스로서 출연한 것이다. 그래도 20대 전반의 젊어진 모습으로 등장한다. 「아랑전설」과 「용호의 권」을 연결하는 공적을 세웠다.

4. 「아랑전설3」

기스의 인기도 이미 정착한 「아랑전설3」에서는 처음부터 플레이어가 사용할 수 있는 캐릭터로 등장했다. 그리고 주인공인 빌리와 앤디, 히가시 중에서 하나를 선택해서 대 CPU전의 기스를 쓰러뜨리면 기스의 최후같은 데모를 볼 수 있었다.

5. 「더 킹 오브 화이터즈 '94 & '95」

SNK의 인기 캐릭터가 팀 배틀을 펼치는 「킹 오브 화이터즈」. 기스는 이 시리즈에는 직접 등장하지 않았기 때문에 사용할 수도 없고 적으로서 등장하지도 않는다. 그렇지만 「아랑전설」팀의 엔딩에서 잠깐 얼굴을 비춘다.

리얼바우트의 시작

진의 비전서를 둘러싼 싸움이 끝나고 비전서는 기스의 손에 넘어갔다. "빌리! 처분할까?" "아니 뭐라고요?" "비전서는 아무 것도 가르쳐 주지 않아. 2000년의 역사를 지나면서 모든 것을 손에 넣은 자가 바로 나라는 사실만을 알린다면 이제 쓸모없어." "그러나 처분하지 않아도..." "진의 피를 이어받은 형제가 비전서를 손에 넣게 되면 어떻게 될 지 아무도 몰라." "완전히 부활한 기스님이 두려워 하시지는 않겠지만..." "두려워 하지 않는다고. 보가드 녀석들과 같이 같은 실패를 되풀이 할 수는 없어." 기스는 눈을 지그시 감으며 창 밖으로 시선을 돌렸다.

"빌리! 킹 오브 화이터즈는 잘 진행되고 있나?" "예! 김갑환과 다크라는 녀석이 반응을 보이고 있습니다." "후후- 이 거리의 지배자는 기스 하워드 밖에 없다는 것을 알려주게." 긴 침묵을 깨고 기스 타워에는 불이 켜진다. 피에 굶주린 이리가 송곳니를 드러내며 으르렁거리듯 거리에는 살기가 넘쳐흐른다.

「아랑전설3」를 바탕으로한 시스템

시스템은 한마디로 말하면 「아랑전설3」를 바탕으로 오버 스웨나 잠재능력 등을 보다 사용하기 쉽게 진화시켰다고 할 수 있다. 그리고 각 스테이지의 끝에 있는 장애물을 부수면 링 밖으로 나가 버리는 '링 아웃'이나 점프 중에 몸의 방향을 바꿀 수 있는 '공중 뒤돌기'와 쓰러진 후 공격하면서 일어나는 '일어서면서 공격'하는 새로운 액션도 추가되었다.

기본 시스템은 「아랑전설3」에 기초를 두었지만 버튼 조작은 변경되었다. 전작에서는 A가 약 펀치, B가 강 펀치, C가 약 킥, D가 강 킥이었지만 리얼 바우트에서는 A가 펀치, B가 킥, C가 통상 위력 대공격으로 이루어졌다. 그리고 전작에서는 A와 B 버튼을 동시에 누르거나 B와 C 버튼을 누르는 오버 스웨 이동도 이번에는 D 또는 아래 방향 + D로 변경시킬 수 있게 되었다.

컴비네이션 어택

전작에서는 타이밍을 잘 맞추어 특정 순서로 커맨드를 입력하는 것으로 화려한 연속기를 쓸 수 있었다 이번 리얼 바우트에서도 이것은 존재하며 버튼 조합으로 더욱 다양해졌다. 그리고 A → B → C 라는 전 캐릭터 공통의 컴비네이션 어택도 있기 때문에 실전에서 이용할 수 있다.

특수 조작	
대쉬	재빨리 → → 로 입력
백 스텝	재빨리 ← ← 로 입력
웅크리며 전진	↘ 로 계속 입력
작은 점프	또는 ↖ 또는 ↑ 또는 ↗ 로 순간적으로 입력
오버 스웨	D
바로 앞으로 오버 스웨	↙ 또는 ↓ 또는 ↘ + D
오버 스웨 공격	스웨 라인 위의 적 가까이서 D
피하면서 공격	가드상태에서 A
공중 뒤돌기	점프 중에 D
일어서면서 공격	일어날 때 C (일부 캐릭터만 사용할 수 있다)
쫓아가며 공격	쓰러져 있는 적 근처에서 커맨드를 입력(일부 캐릭터만)

16인의 캐릭터 필살기 대공개

테리 보가드

빌리! 돌아가서 기스에게 전해줘. 이번이야 말로

트리플 게이저는 초필살기인 파워 게이저를 3번 연속으로 쓸 수 있는 호쾌한 기술이다

라이진 태클 ·········· ↓ 모았다가 ↓+ A
패싱 스웨 ·········· ↓ ↘ → D
라운드 웨이브 ······ ↓ ↘ → + C
파워 게이저 ·········· ↓ ↙ ← ↙ →+ BC
트리플 게이저 ······ ↓ ↙ ← ↙ → + C

앤디보가드

기스는 반드시 살아있다. 가만히 놔두면 역시 녀석은 또다시 같은 짓을 반복한다

참영 열파는 우선 참영권으로 돌진하고 초열파탄으로 적을 날려버리는 기술이다

어둠 차 퍼붓기 ······ → ↓ ↘ + B
공파탄 ·············· ↙ ↓ ↘ + B
질풍 용권 차기 ······ ↓ ↙ ← + D
초열파탄 ············ ↓ 모았다가 ↙ ↓ ↘+ BC
참영 열파 ············ ↙ ↓ ↘ → + C

죠 히가시

헤헤 사우스 타운이 부른다

스라이드 스크류는 초필살기 스크류 업의 거대용원이 전진해 가는 기술이다

타이거 킥 ············ → ↓ ↘+ B
폭열권 A버튼 연타
프렛셔 니 ············ ↓ ↘ → + D
스크류 업 ············ → ← ↙ ↓ ↘ + BC
스라이드 스크류 ····· → ← ↙ ↓ ↘ + C

시라누이 마이

어차피 사우스 타운으로 가겠지 그러면 나도 꼭 따라가

레오타드 인봉은 '시라누이 구극필살이라고 불리는 레오타드 모습으로 돌진하는 초필살기 인봉이다

흩으러진 화접선 ····· ↓ ↙ ← + C
양염의 춤 ············ ↓ ↓ + C
환영 시라누이 공중에서 ↓ ↘ + D
초필살 인봉 ·········· → ↙ → + BC
레오타드 인봉 ······· → ↙ → + C

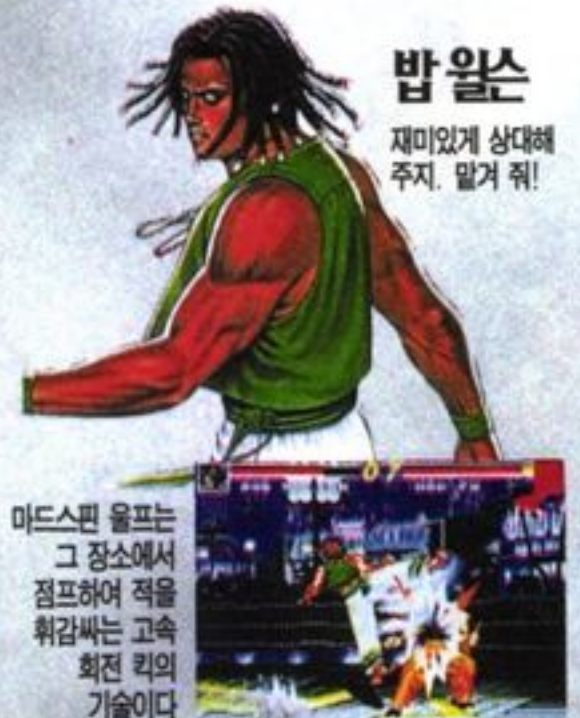
혼휘

준비를 끝내고 이제 워밍 업을 해볼까

혼 휘의 카덴챠의 람.

구룡 읽기 ············ ← ↙ ↓ ↘ → + C
염의 종마 A버튼 연타
필승역습각 ·········· ↓ ↙ ← + C
폭발 고로 ············ ↓ ↙ ← ↙ + BC
카덴챠의 람 ·········· ↓ ↙ ← ↙ + C

밥 윌슨

재미있게 상대해 주지. 맡겨 줘!

마드스핀 울프는 그 장소에서 점프하여 적을 휘감싸는 고속 회전 킥의 기술이다

로링 타틀 ············ ↓ ↙ ← + B 또는 C
와일드 울프 ·········· ← 모았다가 → + B
몽키 댄스 ············ → ↓ ↘ + B
댄저러스 울프 ······· → ← ↙ ↓ ↘ + BC
마드스핀 울프 ······· ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + C

김갑환

아버지의 상대로부터 많은 것을 배웠어

김갑환의 봉황각.

비연참 ·············· ↓ 모았다가 ↑ + B후 에 정점에서 ↓ + B
반월참 ·············· ↓ ↙ → + B 또는 C
공사진 ·············· → ↓ ↘ + A
봉황천무각 공중에서 ← ↙ ↓ ↘ → + BC
봉황각 ·············· ↓ ↙ ← ↙ + C

망월쌍각

진의 비문서로 이끌어 줄 자

천동신의 한숨은 이카즈치의 사심을 소환하여 적을 공격하는 기술이다

빙의탄 ·············· → ← → + C
비기 천동치기 ······· → ↓ ↘ + B
환몽진 ·············· → ↓ ↘+ A
이카즈치 ············ → ↘ ↓ ↘ + BC
천동신의 한숨 ······· → ↘ ↓ ↘ + C

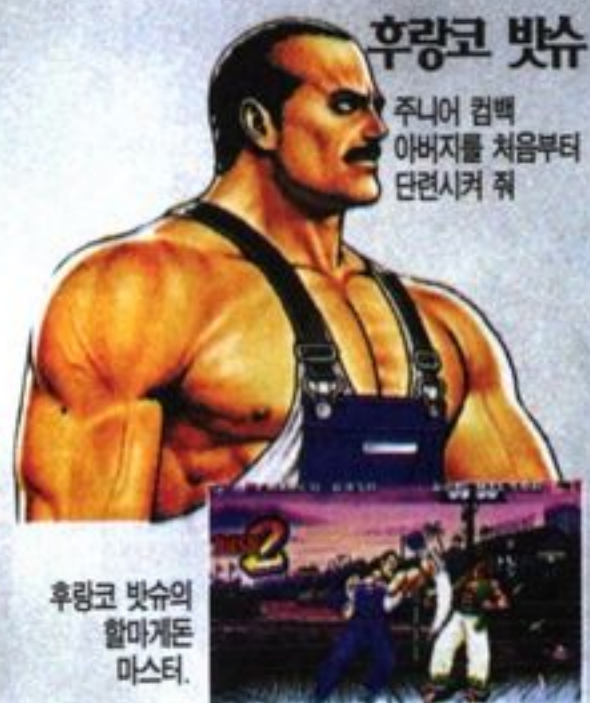
블루마리

역시 이 거리에 갔다 왔어

M 다이빙 스맛셔는 점핑 백 드롭으로 지면에 두드리는 기술이다

스턴건스맛셔 ········ ↓ ↙ ← + C
M 헤드 바스터 ······· ↓ ↙ ← + B
M 스내쳐 ············ (→ ↓ ↘ + B) 2번
M 타이푼 ············ → ← ↙ ↓ ↘ → + BC
M 다이빙S ··········· → ← ↙ ↓ ↘ → C

후랑코 밧슈

주니어 컴백 아버지를 처음부터 단련시켜 줘

후랑코 밧슈의 할마게돈 마스터.

메테오 태클 ·········· ↙ → + C
파워 바이시클 ······· ↓ ↘ → + B
메테오 쇼트 ·········· ↓ ↘ → + A
화이널 오메가 쇼트 ·· ↓ ↙ ← ↙ → + BC
할마게돈바스터 ······ → ↘ ↓ ↙ ← + C

다크 댄스는 춤을 추면서 자신의 상태를 업시키는 특수한 기술이다

헤드 스핀 어택 …… ↓↘→+ A또는 C
네오 브레이크스톰 … →↓↘+ B
다크헤이크 에어 공중에서 ↓↓
브레이크 스파이럴 … ←↙↓↘→↗↓+ BC
다크 댄스 ………… ↓↓+ ABC

홍련살곤은 화염을 감은 삼절곤으로 적을 공중에서 들어 화염질풍곤을 사용하는 기술이다

산절곤 중단 치기 …… ← 모았다가 → + A
참새 떨어뜨리기 …… ↓↙← + A
수룡 추격곤 ………… ↓↙← + C
초화염 질풍곤 …… ↓↘→↘↓↙← + BC
홍련살곤 ………… →↘↓ + C

드릴은 한번 업으로 적을 던지고 드릴 업을 사용하는 기술이다

뱀 사용 …………… ↓↙← + C(모아서 누른다)
서드 마조 ………… ←↙↓↘→ + B
심판의 철수 ……… →↙→ + A또는 C
기로천 …………… →↘↓↙→ + BC
드릴 적 가까이서 레버 1회전 +C

제왕용호권은 전신의 기를 양손에 모아 한번에 방출하는 기술이다

제왕신족권 ………… →→+ A
제왕루진권 ………… ↓↙←→ + C
룡전신 …………… ↓↘→ + B
제왕숙명권 ………… →←↙↓↘ + BC
제왕 용호권 ………… →←↙↓↘ + C

선더 브레이크는 양팔을 내리쳐며 자신의 주변에 여러개의 벼락을 떨어뜨리는 기술

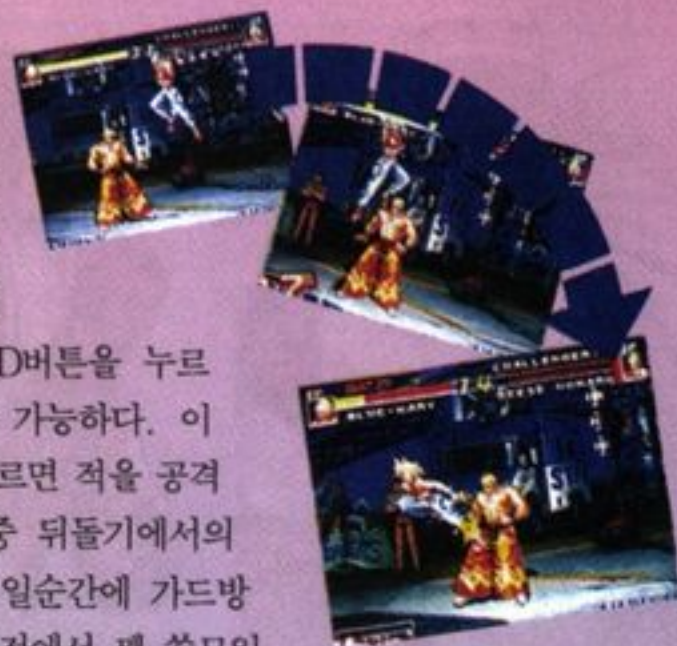
열풍권 …………… ↓↙← + A
더블 질풍권 공중에서 ↓↙← + C
사영권 ← 모았다가 … → + B또는 C
레이진 스톰 ……… ↙→↘↓↙←↘ + BC
선더 브레이크 …… →↘↓ + C

제왕숙명권은 팔을 회전시킨 후 기를 모은 에네르기의 구슬을 발생시키는 기술이다

제왕신족권 ………… →→ + A
제왕천이권 ………… →↓↘ + A또는 C
제왕루진권 ………… ↓↙←→ + BC
제왕숙명권 ………… ↓↙←→ + C

시스템의 이모저모

■공중 뒤돌기

전작에서는 적을 뛰어넘듯이 점프하면 그대로 적의 등을 향한 상태로 착지하게 된다. 그렇지만 리얼 바우트에서는 점프중 D버튼을 누르면 공중에서 뒤돌기가 가능하다. 이때 계속해서 버튼을 누르면 적을 공격할 수도 있다. 이 공중 뒤돌기에서의 공격은 적으로서 보면 일순간에 가드방향이 바뀌기 때문에 대전에서 꽤 쓸모있는 공격수단이 될 것같다.

■링 아웃

「리얼 바우트 아랑전설」에서는 각 스테이지의 화면 끝에 있는 로프나 판자 등의 장애물이 만들어져 있다. 이 장애물에는 내구치가 설정되어 있어 내구치를 넘는 데미지를 입으면 파괴되어 버린다. 그리고 장애물이 없어진 후 화면 끝으로 떨어지면 링 아웃으로 지게 된다. 링 아웃에는 사진과 같이 각 스테이지마다의 연출이 준비되어 있기 때문에 리얼 바우트의 또 하나의 즐거움이 되고 있다.

■일어서면서 공격

일부 캐릭터는 다운된 후 일어서는 순간에 타이밍을 맞추어 C버튼을 누르면 일어서면서 적을 공격할 수 있다.

■던지기 공격

가드 상태에서 레버를 오른쪽으로 넣고 A 버튼을 누르면 기존 아랑 시리즈에 있었던 던지기 공격을 할 수 있다. 이번 리얼 바우트에서도 상반신 무적이 있을까?

■필살기와 잠재능력

「리얼 바우트 아랑전설」에서는 파워 게이지의 추가에 의한 초필살기외에 잠재능력이라는 기술을 사용할 수 있다. 두가지 모두 일발 역전의 파괴력을 가진 강력한 기술이기 때문에 싸움에서 이기기위한 필수 조건이다.

잠재능력. 체력 게이지 점멸시 파워 게이지가 가득찬 상태에서 사용가능. 잠재능력 중 하나인 테리의 트리플 게이저

용산의 신선한 게임센터

어뮤즈 21

최근 오락실이 점점 대형화 되면서 놀이 계층도 다양화되어 청소년들만의 공간이 아닌 가족들끼리 휴식하며 즐길 수 있는 대형 게임센터가 속속 생겨나고 있다. 이번달의 챔프 '아케이드 탐방'은 용산 전자랜드 신관 6층에 위치한 「어뮤즈 21」이라는 게임센터를 찾아가 보았다.

서울의 최대 가정용 게임기 및 소프트 등을 다루고 있는 용산. 용산에서는 이 외에도 가전제품, 멀티미디어기기 등을 다루는 대형 매장들이 집결되어 있는 곳이기도 하다. 이곳은 크게 3곳으로 나눌 수 있는데, 나진상가, 관광 터미널 상가, 전자랜드 등으로 나뉜다. 「어뮤즈 21」이 위치한 곳은 전자랜드 신관 6층이다. 이곳은 몇달전에 생긴 멀티 체험관 바로 옆에 위치하고 있다. 「어뮤즈 21」은 100여평 규모에 고전 게임인 「라이덴」부터 최근 가장 인기있는 게임인 「화이터즈 스워즈」까지 다양한 게임들이 설치되어 있었다. 특히 이곳에서 주목할 것은 다름아닌 「버철화이터 2 최강자전」인데, 이것은 매주 토요일마다 버철화이터2 시합을 벌여 최강자를 선발하는 대회이다. 이밖에도 지금까지 쌓여있던 스트레스를 풀 수 있는 「리얼 펀처」 라는 게임과 핀볼 게임도 눈에 띄였다.

「어뮤즈 21」은 이제 남녀노소 구분없이 즐길 수있는 게임센터로 자리잡아 가고 있다.

회사 동료와 레이스를 벌이는 모습.
'안돼! 내가 이겨야돼'

심각한 표정으로 게임을 즐기는 한 아저씨.
'음 ~ 멋있을래나?'

이곳은 핀볼게임도 인기 만점이였다

"노장은 살아있다!" 두 할아버지 께서 버철캅의 총대를 잡고 게임에 임하는 모습

넓은 매장에 여러가지 게임들이 펼쳐져 있는 모습

'레프트! 잽!' 두 학생이 권투 게임을 즐기고 있었다

'스트레스가 쌓이신 분은 이쪽으로 오세요'
리얼펀처는 스트레스가 쌓인 사람이 가장 애용하는 게임중 하나이다

매니어를 울린 ARC 히트작

골든액스 더 듀얼

- 장르 : 대전액션
- 제작사 : 세가

처음에는 수퍼 알라딘 보이용 액션게임으로 등장했었다. 골든액스 시리즈는 총 4편까지 있고 그중 아케이드용 격투액션으로 탄생했다.

이 게임 마찬가지로 새턴으로 발매되어 큰 호응을 얻은 게임중 하나이다.

★ 95년 7월호 집중공략 수록

스트리트 화이터2 제로

- 장르 : 대전액션
- 제작사 : 캡콤

스트리트 화이터 시리즈의 최신작. 이번에도 마찬가지로 고우키와 베가가 등장한다. 물론 두 캐릭터도 선택할 수 도 있다. 이 외에도 「단」이라는 캐릭터가 등장하는데 이 캐릭터는 마치 용호의 권에 등장하는 로버트 가르시아와 비슷한 느낌도…

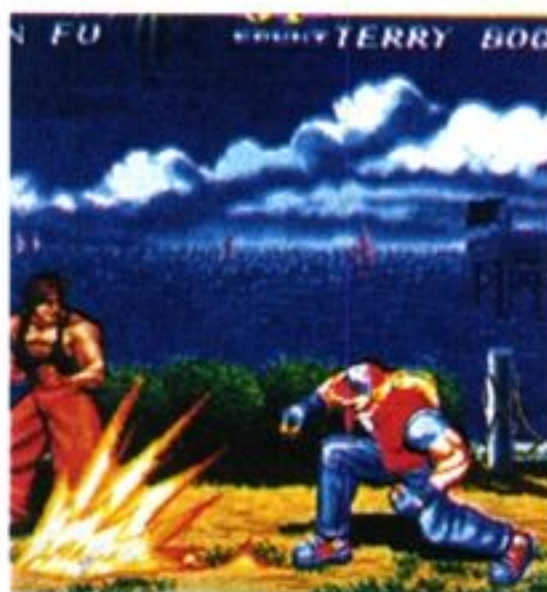
★ 95년 8월호 집중공략 수록

버철 화이터 2

- 94년 12월
- 장르 : 대전액션
- 제작사 : 세가

세가에서 내놓은 최고의 인기 3D 격투 액션게임.

모두 10명의 캐릭터로 현실에서 사용되는 무술을 게임에 사용했다. 지금은 새턴으로 발매되어 이 게임을 즐겼던 유저들에게 큰 호응을 얻고 있다.

아랑전설 3

- 95년 4월
- 장르 : 대전액션
- 제작사 : SNK

아랑전설(이하 아랑)시리즈의 최신작. 아랑2와 아랑스페셜은 아랑시리즈중 가장 인기를 차지했었다. 그 후 아랑3가 새로운 시스템으로 탄생되었는데 2와 스페셜 보다는 다소 인기를 끌지 못했다.

풍운 묵시록

- 장르 : 대전액션
- 제작사 : SNK

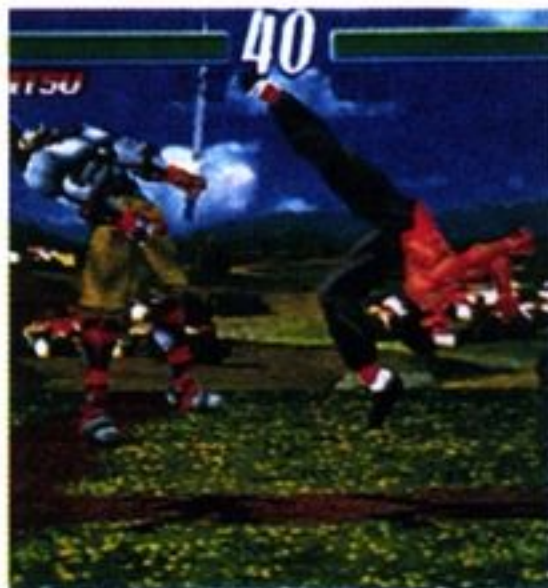
기존 네오지오와 갖고 있던 확대, 축소를 그대로 계승한 시스템과 아랑전설3의 신시스템인 스웨이라인 방식을 최초로 사용한 게임이다. 때문에 깊이 있는 스테이지 구성엔 성공했으나 캐릭터가 대중적이지 않았기 때문에 킹 오브 더 화이터즈'95 등의 다른 SNK 게임에 비해 인기가 없었다.

킹오브화이터즈 95

- 장르 : 대전액션
- 제작사 : SNK

SNK사에서 만든 2D게임중 가장 인기있는 작품. SNK 게임에서 등장시킨 캐릭터들을 모아 격투 액션게임을 만들었다.

초필살기, 게이지 시스템, 회피 시스템 등 여러가지가 채용되어 액션 게임 유저들에게 큰 인기를 누리고 있다.

철권 2

- 95년 8월
- 장르 : 대전액션
- 제작사 : 남코

남코에서 만든 대전액션 게임. 현재 3D 게임중 버철 화이터2와 거의 맞먹을 정도의 인기를 누리고 있으며, 많은 캐릭터와 10단 콤보 등이 이 게임의 특징이라고 할 수 있다.

화이터즈 스워즈

- 95년 12월
- 장르 : 대전액션
- 제작사 : SNK

최초의 사무라이 스피리츠 시리즈의 제 3탄. 더욱 더 많이 추가된 캐릭터들과 새로운 기술들이 격투액션 유저들의 눈길을 끌었다.

이 게임의 특징은 회피하기, 뒤로 돌아가기, 기력 모으기 등이 있다.

★ 96년 1월호 집중공략 수록

화이팅 바이퍼즈

- 95년 12월
- 장르 : 대전액션
- 제작사 : 세가

세가에서 내놓은 최신작 격투 액션게임. 다양한 기술과 화이팅 동작들이 매우 돋보이는 게임이다.

하지만 지금은 버철화이터 2 때문에 그다지 빛을 못보는 듯한 느낌을 준다.

투신전 2

- 95년 12월
- 장르 : 격투액션
- 제작사 : 타카라

플레이 스테이션용 투신전의 두번째 작품. 이 게임에서는 링아웃 방식을 채용했고 여러가지 숨겨진 필살기가 등장했었다.

이번에는 아케이드용으로 먼저 등장해 화려한 배경과 멋진 사운드를 연출해 낸다.

19XX

- 장르 : 슈팅
- 제작사 : 캡콤

캡콤이 만든 19시리즈의 최신작으로서 2차 세계대전 종결 직후에 무기 밀매 상인들과의 싸움이 주내용이다. 「XX」에서는 지금까지의 19시리즈와는 약간 달라 외전적인 위치부여의 내용으로 되어 있다.

마벨 슈퍼 히어로즈

- 장 르 : 격투액션
- 제작사 : 캡콤

X-맨의 두번째 작품인 마벨 슈퍼 히어로즈. 미국 애니메이션에 등장하고 있는 캐릭터와 엄청난 콤보로 유명한 작품이였다. 하지만 이 게임 마찬가지로 그다지 큰 호응을 받지 못하고 있다.

버철캅 2

- 장르 : 건슈팅
- 제작사 : 세가

세가에서 만든 건슈팅 게임인 버철캅의 후속작. 이번 2 에서는 새로운 여성 캐릭터가 등장해 주목을 끈다. 배경이 폴리곤으로 이루어져 있으며 부드러운 움직임과 게임에 등장하는 여러가지 아이템이 돋보이는 게임이다.

호혈사 일족 외전

- 장 르 : 격투액션
- 제작사 : 아트라스

여신전생 시리즈로 유명한 아트라스에서 제작한 2D 격투 액션게임으로 다양하고 귀여운 캐릭터가 아주 돋보이는 게임이다.

이 게임 역시 게임 유저들에게 그다지 큰 호응을 받지 못하고 있는 게임중 하나이다.

영원한 승부사 마리오 VS 와리오

지난 호 마리오 왕국에서는 그동안 출시되었던 마리오 시리즈를 대략적으로 정리해 보았다. 이번 호 마리오 왕국에서는 마리오 시리즈에 등장한 캐릭터들 중에서도 마리오의 라이벌로 등장하는 배가 불룩 나온 중년의 와리오에 대한 이야기를 다루어 보겠다. 그 밖에도 마리오 시리즈를 플레이하면서 유저들에게 아기자기한 즐거움을 선사한 캐릭터들도 간략하게나마 소개하겠다.

마리오 시리즈에 와리오는 92년 11월에 발매된 게임보이용 「슈퍼마리오 랜드2」에 그 첫모습을 보인다. 세끼의 밥보다 장난치는 것을 더 좋아하고 평화따위는 그다지 관심도 없으며 자기만 행복하면 그것으로 만족해 한 와리오. 그것이 와리오의 신조이다. 정말로 버릇없고 난폭한 녀석이다.

다음은 화려한(?)와리오의 프로필이다.

이력서

이름 : WARIO 〈와리오〉

주소 : 신출귀몰하여 불명

취미 : 물통 떨어뜨리기

특기 : 역도

장래 꿈 : 자신만의 화려한 성을 짓는 것

경력 :

- 「슈퍼 마리오랜드2」에서 화려한 데뷔. 마리오성을 빼앗았지만 마리오에게 쫓겨난다. 마리오에게 복수를 맹세한다.
- 「마리오와 와리오」에서 마리오 일행에게 물통을 씌우는 짓궂은 짓을 한다. 하지만 숲의 요정 완타에게 방해받는다.
- 「와리오랜드」에서 브락크슈가 일당의 보물을 훔치려고 하였으나 실패한다. 그래도 오매불망 성을 손에 넣는다.
- 「와리오의 숲」에서 평화의 숲을 점령한다. 그러나 키노피오에게 내쫓긴다.

와리오의 대변신 능력

꼬마 와리오

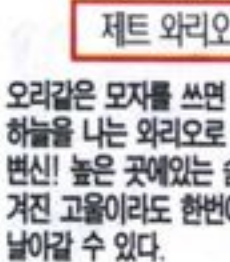
얼핏 보기에는 귀엽지만 블럭도 부수지 못하고 보석상자도 열 수 없는 굉장히 불편한 몸이다.

불독 와리오

마늘을 잔뜩 먹고 울퉁불퉁한 근육질의 와리오로 변신! 블럭은 깨부스는 것은 물론 지진을 일으켜 적을 기절시키거나 발밑을 무너뜨릴 수도 있다.

드래곤 와리오

드래곤으로 변신! 모자 코에서 화염을 방사하여 적도 블럭도 모두 태워버린다. 벽 맞은편에 있는 적이라도 벽을 넘어 공격할 수 있는 최강의 무기이다.

제트 와리오

오리같은 모자를 쓰면 하늘을 나는 와리오로 변신! 높은 곳에있는 숨겨진 고울이라도 한번에 날아갈 수 있다.

지금까지는 화려한 와리오의 경력과 다양한 모습으로 변신하는 와리오의 능력을 소개하였다. 물론 그런 다양한 변신능력에 따르는 능력도 다양할 것이다. 그러면 그런 다양한 능력들이 게임에서 어떻게 활약하고 있는지 와리오를 위주로 와리오가 등장한 게임들을 내용을 살펴보자.

와리오의 첫등장!! 슈퍼마리오 랜드2 6개의 금화

82년 11월에 발매된 게임보이용 소프트인 「슈퍼 마리오랜드」에서 와리오가 드디어 등장하게 된다. 여기서 와리오는 마리오가 모험하러 나간 사이에 성을 빼앗았다. 이것으로 그렇게 숙원이였던 꿈을 실현한 것이었다. 하지만 마리오가 되돌아오고 나서가 큰일이다. 와리오는 성에 들어가는데 필요한 6개의 금화를 6개 지역에 여기저기에 던져두고 더욱이 다양한 장치를 해서 마리오를 맞아 싸우는 것으로 한다.

와리오의 장난 파워 폭발 마리오와 와리오

요정의 숲으로 외출한 마리오일행. 그러나 루이지가 곤경에 처했다. 게다가 루이지를 찾으려는데 장난을 좋아하는 와리오가 다가오고 마리오에게 특제 물통을 씌워 눈을 가려버린다. 그것을 보고 있던 요정 완더는 지팡이로 블럭을 내거나, 지우거나, 마리오의 가는 방향을 변경해 주는 등 마리오가 곤경에 처하지 일도록 루이지가 있는 곳까지 길을 인도해 준다.

드디어 게임 탈취 성공! 슈퍼 마리오랜드3 와리오랜드

와!! 드디어 와리오가 주역인 게임이 등장하였다. 그것이 이 와리오 랜드이다. 겨우 빼았은 마리오의 성도 도로 빼앗겨 버리고 어쩐지 자신의 성을 손에 넣을 수 있는 방법이 없다고 생각하고 있었던 와리오. 그럴 때 해적이 거대한 황금상을 훔쳐서 도망치고 있다는 이야기를 듣고 황금상과 해적이 숨겨둔 금화와 보물을 입수하기 위해 해적이 있는 섬으로 모험을 떠나게 된다.

이번은 숲을 탈취한다! 와리오의 숲

요정들이 평화롭게 살고 있는 "평화의 숲". 그러나 거기에 밀어닥친 와리오는 숲의 이름을 "와리오의 숲"으로 바꾸고 난폭한 행동을 한다. 그것을 들은 키노피오는 탄약을 사용할 수 없는 요정들을 대신해서 와리오를 쓰러뜨리기 위해 숲으로 온다. 결국 키노피오는 와리오를 이길 수 있을까?

이것들이 그동안 와리오가 대활약(?)한 게임들의 대략적 소개이다. 그러면 이번에는 게임의 진행을 더욱 아기자기하게 만들어준 캐릭터들을 소개 한다.

정의의 수호자 동료들

루이지

마리오의 쌍둥이 형제. 직업은 역시 배관공. 우애가 좋아 함께 모험을 떠나기도 한다. 마리오에게는 없는 굉장히 멋진 특기-점프력 마리오보다 뛰는 거리가 상당히 높다-도 갖고 있다.

형제는 모험을 좋아한다!?

피치공주

키노코 왕국을 다스리고 있는 공주님. 미인으로 착한 공주라고 이름이 높지만, 실제는 응석꾸러기 아가씨라는 소문도. 취미는 쿠파대왕에게 사로잡히는 것이 취미같다. 카트 레이스에 출전하거나 스스로 나쁜 녀석을 퇴치하거나 상당히 왈가닥 아가씨인 것같다.

요시

무엇이나 먹어버리는 공룡. 좋아하는 것은 과일같지만 노코노코와 프쿠프쿠, 하나짱까지 무엇이나 맛있게 모조리 먹어치운다. 정말 대단한 위의 소유자이다. 거북이의 등딱지를 먹으면 불을 토하거나 하늘을 날 수 있게 된다. 이런 굉장한 놈이 동료로 있으면 마음든든할 것이다. 루이지보다 이놈을 동료로 할까?

무엇이나 먹어치우는 굉장한 식욕!!

키노피오

피치공주의 시중을 들고 있는 키노코 왕국의 주인이다. 피치공주의 민폐도 상당할텐데 모험중인 마리오에 아이템을 주거나 스스로 나쁜 녀석을 퇴치하러 나가거나 한다. 너무나 바빠 최근에는 피로가 쌓인 것같다.

정의감은 마리오에게 질 수 없어

완더

요정의 숲에 살고 있는 전설의 요정. 마법의 지팡이로 마리오 일행을 도와준다.

요정으로 마리오의 동료

마리오와 와리오의 철저비교

마리오

두뇌 : 어떤 때에도 냉정한 판단이 가능하다. 언제나 세계 평화와 피치공주를 생각하고 있다.

스타일 : 파워 풀한 체력은 날마다 수련의 결과. 중년의 배 불뚝이처럼 보이지만 그것은 복장탓이다.

다리 : 공격의 핵이 이 다리이다. 달리거나 점프하거나 적을 짓밟거나 굉장한 파워를 가지고 있다.

패션 : 빨간 셔츠와 푸른색 작업복. 이 마리오의 기본 복장은 배관공 유니폼이다.

성격 : 물건을 운반할 때는 살짝 안듯이 양손으로 잡는다. 성격도 동일하게 어떤 것에도 상냥한 성격으로 대한다.

직업 : 배관공

좋아하는 것 : 키노코 (먹으면 몸에도 좋다)

양손으로 소중하게 갖고 가자

이상형 : 친절하고 귀여운 피치공주같은 사람

와리오

두뇌 : 흉계를 생각하는 데에는 천재적인 머리이다.

스타일 : 약간은 중년의 배 불뚝이. 하지만 이 커다란 몸을 이용해서 굉장한 파워를 낸다.

다리 : 마리오정도는 아니지만 확실히 강력한 다리이다. 단지 장시간은 계속해서 달릴 수 없다.(나이탓인가?)

패션 : W마크가 들어간 모자와 장갑이 트레이드 마크.

성격 : 적을 가볍게 들어 올려 던지는 모습은 버릇없고 다혈질인 와리오 그 자체.

한손으로 가볍게 들어 올린다

직업 : 직업이 무엇이든간에 주역하고 무슨 관계야!

좋아하는 것 : 마늘

이상형 : 노커멘트. 하지만 성을 갖고 있는 여자라면 무조건 좋아(?)

요시
마리오의 마음 든든한 파트너. 마리오를 태우고 하늘을 날 수도 있다.

모험에 이용하는 승차물

마리오와 와리오는 게임을 진행시키는데 다양한 승차물을 사용한다. 그러면 이번에는 두 캐릭터가 이용하는 승차물과 또 어떠한 목적으로 그런 승차물을 사용하는지 그 용도에 대해서 자세히 알아보자.

마리오

마리오는 탈 것을 적을 추적하거나 쓰러뜨리거나 할 때에 사용한다. 하지만 피치공주와의 데이트에도 사용한다는 소문이

마린홉호
이것 또한 「마리오랜드」에서의 승차물. 어뢰를 발사해서 적을 쓰러뜨린다.

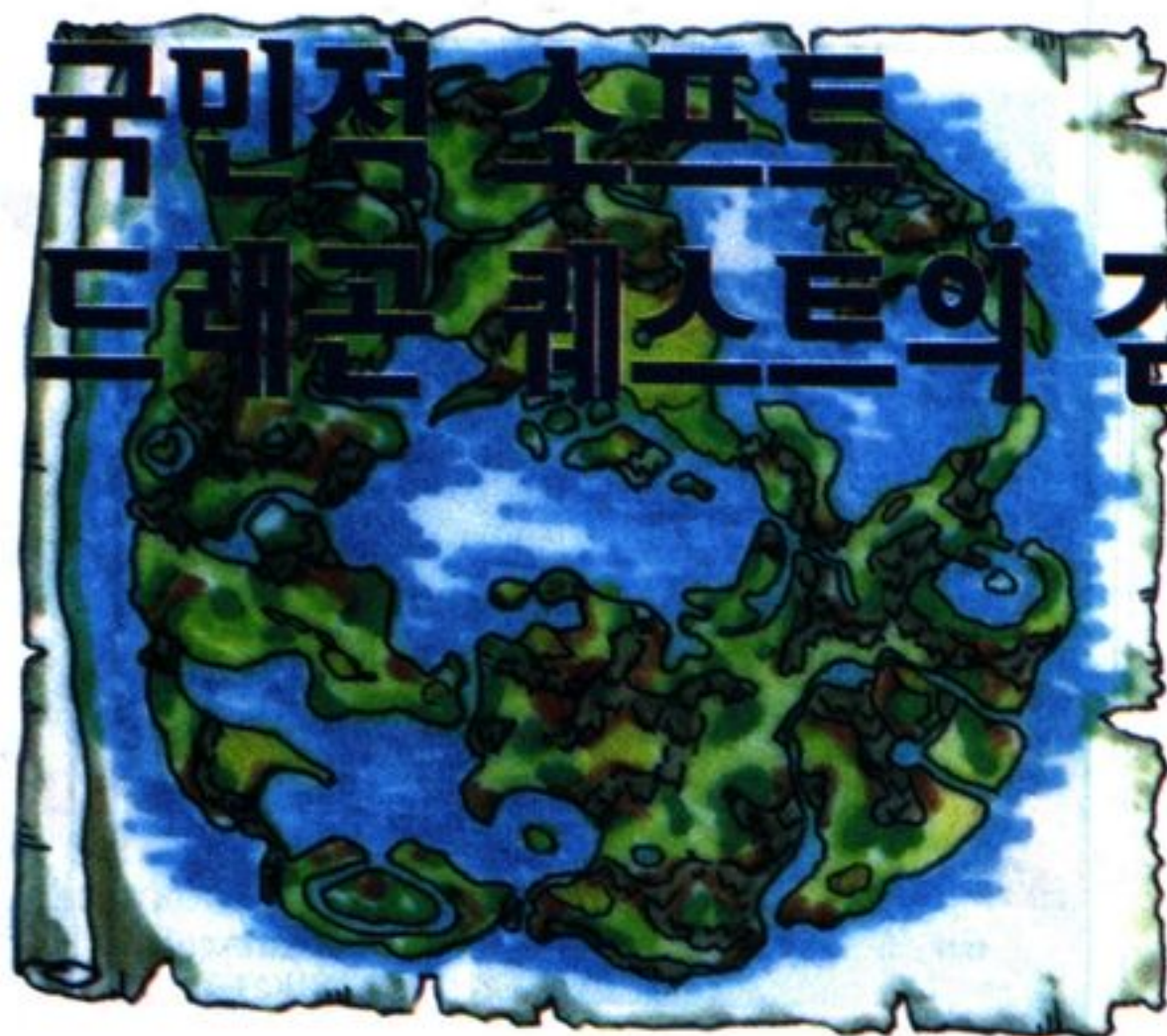
스카이 홉호
「마리오랜드」에서 대활약을 한 비행기. 미사일을 발사하여 적을 추격한다.

와리오

언제나 흉계를 꾸미고 있는 와리오는 탈 것도 장난을 위한 전용기이다. 그외의 이용방법이라면 도주하기 위한 것인가?

불독호
마리오 일행에 물통을 씌우기 위해서 입수하였다. 외관은 멋지다.

손으로 젓는 보트
브락크슈가 일당을 뒤쫒는 데에 사용하였다. 손으로 젓는 배이지만 굉장한 스피드가 난다.

국민적 소프트 드래곤 퀘스트의 검증

대다수의 게이머들이 손꼽아 기다려 왔던 「드래곤 퀘스트Ⅵ」가 드디어 발매되었다. 발매 전부터 무수한 소문을 불러 일으켰던 「드래곤 퀘스트Ⅵ」. 이달의 드래퀘 왕국에서는 각종 게임 매체에서의 드래퀘의 관점과 드래퀘에 등장하는 캐릭터를 사용하는 게임 등 더욱 폭 넓은 시점에서 에닉스의 대작 RPG 「드래퀘」시리즈의 인기 정체에 접근해 본다.

드래퀘 시리즈의 발매 연기 이유?

드디어 「드래곤 퀘스트Ⅵ」가 발매되었다. 93년 7월 「드래곤 퀘스트Ⅵ」의 제작 발표가 있은 이후 발매 시기에 대한 소문이 무성하였다. 95년 12월에 발매한다는 발표가 있은 후에도 12월에는 나오지 않을 거라는 소문도 있었을 정도였다.

「드래곤 퀘스트Ⅵ」의 마을화면

그러면 왜 이렇게 발매일을 둘러싸고 이야기가 많은 것일까?

그것은 아마도 지금까지의 드래퀘 시리즈의 발매될 때까지의 상황을 알고 있기 때문일 것이다. 전작에서도 발매 전부터 '언제쯤 발매될까?' 라는 소문이 온통 자자하였다. 「드래곤 퀘스트Ⅵ」를 5월에 발매한다고 발표한 후에 9월로 연기되었다. 또 소문의 발매일은 계속 연기되었기 때문에 드래퀘의 발매일은 연기되지 않으면 오히려 이상할 정도가 되어 버렸다.

「드래곤 퀘스트Ⅱ」 이후, 발매일에는 이런 행렬이

그러면 왜 이렇게 발매일이 계속 연기되는 것일까? 그것은 드래퀘가 그 정도로 게임 업계에 영향력 있는 소프트이기 때문이다. 발매되기만 하면 100만개 이상은 확실히 팔리는 초대작 RPG인 것이다. 그 때문에 유저들은 드래퀘를 구입하기 위해 다른 소프트를 사지 않게 된다. 그렇게 되면 드래퀘 발매일에 즈음해서는 소프트를 발매해도 팔리지 않게 되는 것은 불 보듯 뻔한 사실이다. 때문에 어쩔 수 없이 다른 메이커는 대작 소프트의 발매일에 민감하게 되는 것이다.

「드래곤 퀘스트Ⅵ」의 전투 화면

다른 시점으로 드래퀘를 즐기는 방법

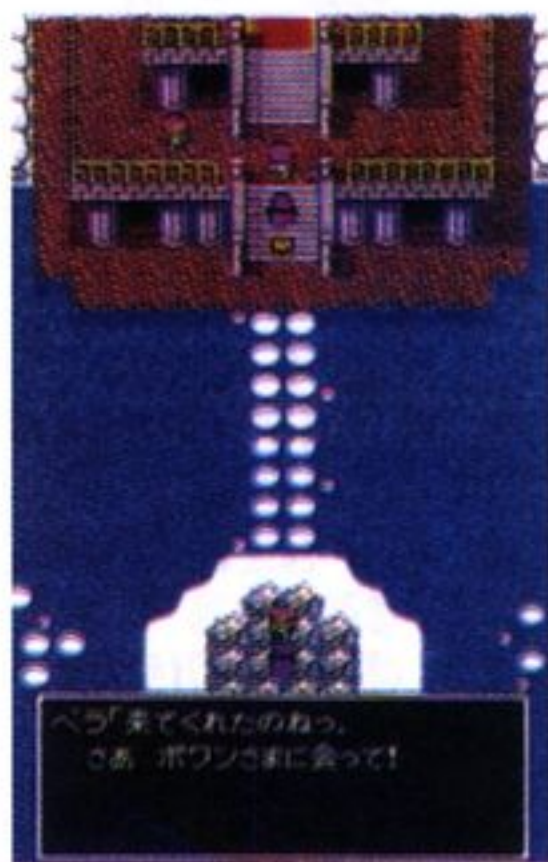
앞서 말했지만 드래퀘는 오랜 시간에 걸쳐 개발되는 까닭에 게임 전문지에서 게재되는 정보에 여러 가지 해프닝이 많이 일어난다.

대개의 소프트는 어느정도 완성되면 정보와 게임 화면 사진을 소개하여 나중에 발매가 된 게임과 전문지에서 공개한 화면 사진이 바뀌는 경우는 적다. 하지만 드래퀘에서는 개발 중인 화면을 볼 수 있는 경우가 가끔 있어 재미있는 일이 일어난다.

아마 「드래퀘Ⅴ」때였을 것이다. 발매 1년정도 전에 게임 전문지에 전투 장면 사진이 게재되었다. 그러나 실제 게임으로 발매된 전투 장면은 전혀 다른 것이었다. 그때 공개된 전투 장면의 배경은 심플하고 조금은 허전한 것이였고 적의 배열 방법도 횡 일직선이 아니였으며 다른 몬스터에 비해 조금 앞에 나와 있는 몬스터도 있으며 뒤로 떨어져 있는 몬스터도 있었다.

이때에 소개하고 있는 몬스터에 고래같은 것이 있었지만 게임에는 등장하지 않았고 하드의 주문을 사용할 때 애니메이션이 소개되었지만 왠일인지 게임에서는 찾아 볼 수가 없었다.

또 이상한 현상은 전문지뿐만 아니라 관련 상품 관계에도 있다. 「드래퀘Ⅴ」가 발매되었을 때와 맞춰 발매된 관련 상품에 모험책 이라는 것이 있다. 이것은 게임을 플레이할 때에 도움이 되는 관련 상품으로 이 중에 몬스터 카드가 들어가 있다. 이 몬스터 카드에 게임에 등장하는 모든 몬스터가 소개되고 있으면 이상하게 생각되지 않지만, 이 카드는 동료가 되는 모든 몬스터와 그 이외의 10마리의 몬스터가 있었다. 어째서 동료도 되지 않는 몬스터가 섞여 있는가 하고 이상하게 생각되지만 이 이상한 카드는 동료가 될 예정의 몬스터들이었다고 생각하면 납득이 간다. 카드 쪽은 미리 만들어져 있고 게임 쪽은 어떠한 사정으로 동료가 되는 캐릭터를 줄여 버렸기 때문에 이상한 카드가 되어버린 것은 아닌가 하고 추측할 수 있다. 이같이 드래퀘에서는 이상한 현상이 일어난다. 이런 시점에서 드래퀘의 정보를 보아 가면 또 다른 흥미를 유발할 수 있을 지도 모른다.

타협하지 않는 소프트 드래퀘

드래퀘의 발매일이 연기되는 이 미지탓인지 다른 소프트와 비교하면 드래퀘는 개발에 상당히 시간이 걸리는 것같이 생각할 수 있다. 실제 개발에 시간이 걸린다고 생각하지만 필시 드래퀘에는 납품일이 없는 것같다. 일반 소프트를 개발하는 경우 언제까지 완성시키지 않으면 안된다고 하는 제약이 있다. 그 기일까지 완성시키지 않으면 회사측은 경영상으로 손해를 보기 때문에 마감의 제약이 따르는 것이다. 그 기일 탓인지 애석하게도 완성도가 낮은 상태의 소프트가 발매되는 경우도 때때로 있다. 하지만 드래퀘에도 당연히 목표일은 있다고 생각하지만 좋은 작품으로 완성되기까지는 타협하지 않는다. 개발이 만족스러운 상태로 완성되지 않으면 발매하지 않는다는 자세로 제작하고 있을 지도 모른다. 이것은 게임 업계뿐만 아니라 전국민이 기대하고 있는 게임이므로 드래퀘의 이름을 더럽혀서는 안된다는 프로젝트와 프라이드로부터 그런 상황을 낳은 것은 아닌가하고 생각한다. 어쩌면 드래퀘라고 하는 대작 소프트이기 때문에 어쩔 수 없이 감안해야만 할 숙명일지도 모른다. 그 때문에 그런 대단한 소프트를 완성하고 있을 것이다. 그리고 다른 소프트들도 마감일에 구애받지 않고 충분한 여유를 가지고 수준 높은 소프트를 제작하도록 부탁하고 싶다.

히트작을 낳는 드래퀘의 캐릭터

드래퀘의 영향으로 크게 히트한 소프트로서 잊을 수 없는 것은 춘 소프트에서 발매된 「톨네코의 대모험」일 것이다. 이것은 드래퀘가 갖는 국민적 호응과 캐릭터의 매력을 멋지게 끌어낸 게임이라고 생각한다.

잘 알고 있는 사람도 많겠지만 「톨네코」게임 시스템은 상당히 오래된 퍼스널 컴퓨터 게임이였던 「로그」가 기본으로 되어 있다. 이 「로그」는 심플한 게임으로 매회 스타트 시에는 레벨이 1부터 시작되고 무작위로 만들어진 던전 내를 어느 정도 깊숙히 들어가 모험할 수 있는 가를 서로 겨루는 것이다. 화면은 퍼스널 컴퓨터의 문자인 "#"와 "*"라는 기호가 주인공이거나 몬스터이거나 하였다. 지금까지 캐릭터는 아름다운 그래픽으로 표현되어 있지만 구형 퍼스널 컴퓨터는 그래픽 능력이 떨어져 기호화된 것이 움직였던 것이다. 그래도 그 당시 게임 매니어들은 상당히 열광하였던 게임이였다. 매번 바뀌는 던전의 구성에 언제 어디서 어떤 적을 만날 것인지 모르는 긴장감을 즐기며 어디까지 들어갈 수 있는가를 겨루는 것이였다. 그러나 초보자들은 「로그」의 재미를 이해하기 전에 복잡한 게임 시스템을 이해하는 단계에 질려버렸다. 그래도 이 게임은 누구나가 알고 있는 드래퀘의 캐릭터를 기용한 것으로 초보자라도 「톨네코」를 즐길 수 있게 되었다. 그것을 잘 알 수 있는 것이 던전을 모험하다가 처음으로 적을 만났을 때이다. 완전히 오리지널 캐릭터이라면 어떤 공격을 할 것인지 이해할 수 없는 채로 공격받는 경우가 있다고 생각한다. 그러나 드래퀘의 캐릭터이기 때문에 어떤 공격을 해 올 것인가 예상하여 전략을 세워 싸울 수가 있었다. 예를들어 공격을 받았다고 해도 낯익은 적을 만난 기쁨도 있어 분노도 격감한다. 또 무기 등의 경우에도 드래퀘에서 본 낯익은 것 뿐이여서 무기의 강력함 등을 어느 정도 이해할 수 있어 매뉴얼을 보지 않고도 순조롭게 플레이할 수 있어 전략도 세우기 쉽다.

이렇게 드래퀘가 가진 지명도 덕택으로 「톨네코」가 플레이하기 쉬운 것은 확실하며, 게다가 드래퀘와는 또 다른 세계를 낯익은 캐릭터가 활약하는 것으로 캐릭터가 가진 매력을 전혀 다른 각도에서 즐길 수 있다.

지금까지는 2차원적 정면에서 밖

톨네코의 대모험

에 본 적이 없던 캐릭터들을 입체적으로 전후좌우에서 볼 수 있으며 거기에 던전 내를 돌아다니는 것만으로 충분히 만끽할 수 있다고 생각한다. 그 캐릭터는 어떻게 움직일까? 라든지 어떤 캐릭터가 등장할까? 등을 생각하는 것 만으로도 재미있다. 「톨네코」는 드래퀘가 가진 영향력을 세련되게 끌어내어 성공한 게임이라고 생각한다. 이것이 오리지널 캐릭터였더라면 그렇게까지 히트하지 않았다고 생각하는 것도 소수의 의견은 아닐 것이다.

타 장르에서 드래퀘 캐릭터의 활약을 바란다

상당히 오래되었지만 「드래곤 퀘스트Ⅵ」의 캐릭터 아리나를 사용한 액션 게임이 개발되고 있다는 소문이 있었다. 결국 현시점에서는 발매되지 않았기 때문에 단순한 소문이였다고 생각하지만 그것은 반드시 그렇지도 않은 것같다. 그것은 「레이디 스토커」를 플레이해 보면 알 수 있다. 이 게임의 주인공은 응석꾸러기 여자 아이. 그 동료에 두 명의 요리사 아저씨가 있다. 적 몬스터- 슬라임계의 몬스터에게 필적하는 적으로 토만토가 있고, 독을 가진 토만토가 있으며, 도망치는

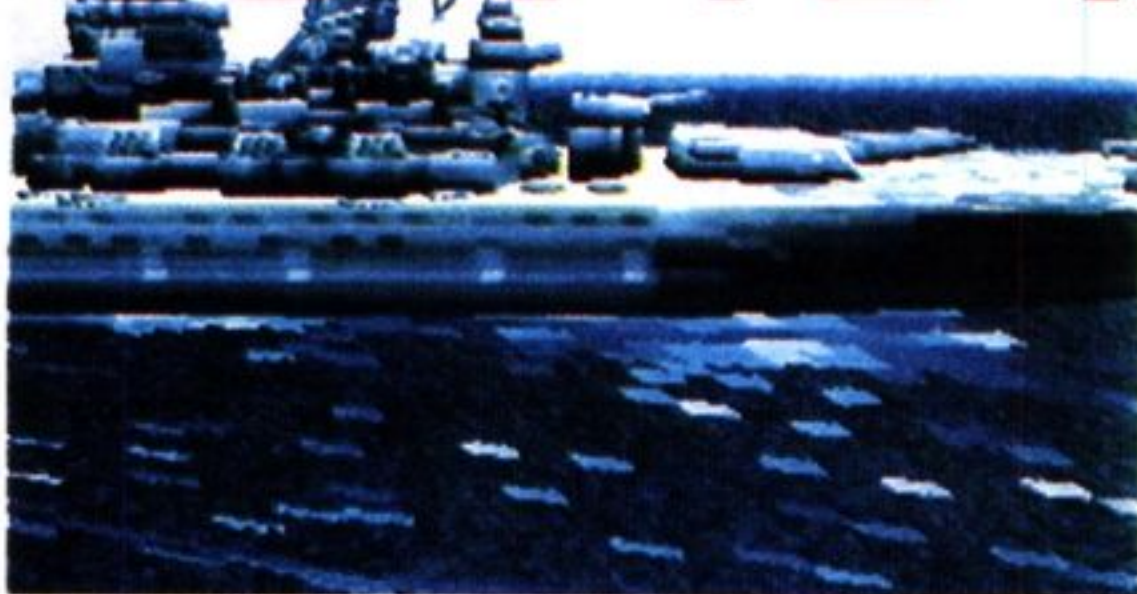
레이디 스토커

발걸음이 빠르지만 쓰러뜨리면 많은 경험치를 얻을 수 있는 토만토도 있다. 또는 거대한 토만토까지 등장한다.

이것은 추측이겠지만 처음에는 소문대로 아리나가 활약하는 게임을 제작하고 있었으나 갑자기 어떠한 사정에 의해 드래퀘의 캐릭터를 사용할 수 없게 되어 전혀 다른 것으로 바뀌어 나올 수 밖에 없었다고 생각한다. 어쨌든 진상은 알 수 없다. 「레이디 스토커」가 만일 드래퀘의 캐릭터를 사용할 수 있었더라면 지금 보다도 10배 이상은 히트했을 것이다.

필시 드래퀘의 캐릭터를 기용한 다른 장르로 게임이 많이 제작되어 그것을 즐겨보고 싶다고 생각하는 유저도 많을 것이다. 이 유저의 소망을 에닉스가 수용해 앞으로 드래퀘라고 하는 세계를 다양한 장르의 게임으로 즐길 수 있는 상황이 되었으면 하고 기대하고 싶다.

시뮬레이션의 탄생과 정의

RPG나 액션 등의 게임은 자신있는데 시뮬레이션은 왠지…하는 사람이 있을 것이다. 이러한 사람들을 위해 본 코너가 신설되었다. 도대체 시뮬레이션이란 무엇인지, 무엇을 두고 시뮬레이션이라고 하는 것인지 궁금한 것들을 모두 속시원히 설명할 코너가 될 것이다. 우선 시뮬레이션의 장르별 특징과 역사에 대해 간략히 알아보고 시뮬레이션을 각 장르별로 재미있게 즐기는 방법을 설명해 보기로 한다. 아무쪼록 시뮬레이션에 자신이 없었던 유저들은 이 글을 계기로 시뮬레이션에 강한 유저가 될 수 있기를 바란다.

세가가 1991년에 발매한 「어드밴스드 대전략」은 시스템 소프트의 대전략 시리즈를 계승하면서 이전의 시리즈에서는 없었던 역사관의 도입을 과감히 시도하여 많은 시뮬레이션 매니어들에게 호평을 받았다. 이 게임에서는 500종류 이상의 실존 병기, 30여가지의 전장이 존재해 2차 대전 당시의 기분을 그대로 만끽할 수 있도록 되어 있다. 특히 캠페인 모드에서는 1939년 히틀러가 폴란드를 침공한 사실에 기초하여 게임에서도 똑같은 시각의 폴란드를 침공하는 시나리오를 준비, 유저가 충분히 실전 느낌을 맛 볼 수 있게 해놓고 있다. 물론 이후의 시나리오에서도 실전에 기초해 맵이 넘어가게 되어 있으며 유저의 전략에 따라 멀티 엔딩으로 나뉘어 지기도 하는 등 역사관의 정립에 기초해 게임성을 적절하게 살려주어 현재까지의 게임기 시뮬레이션 중에서 가장 훌륭하다는 평가를 받고 있다.

만약 환타지적 분위기의 시뮬레이션에서 이러한 분위기를 만끽할 수 있다면 어떨까? 환타지적 요소에 나름대로의 역사관을 도입하려고 시도한 게임으로 슈퍼컴보이용 소프트 「SD 건담X」를 들 수 있다. 「SD 건담X」는 애니메이션의 건담 세기를 기초로 한 게임이다. 애니메이션이 만들어낸 건담의 스토리는 허구라고 하지만 상당히 짜임새 있고 치밀한 역사를 지니고 있다. 덕분에 환타지적인 시뮬레이션 「SD 건담X」는 나름대로의 역사관에 바탕을 둔 게임으로 만들어질 수 있었는데 같은 성격의 다른 환타지 시뮬레이션들은 RPG 요소가 강렬한데 반해 「SD 건담X」와 같은 경우는 플레이어에게 친숙한 역사관으로 플레이할 수 있어 기존의 환타지 시뮬레이션이 갖고 있던 문제를 어느정도 해결할 수 있었다.

「SD 건담X」의 시스템은 건담 세기에 등장하는 거의 모든 MS(모빌슈트)를 등장시키고 공업력의 차이점을 두는 등, 「어드밴스드 대전략」, 「익스퍼트 대전략」과 같은 시뮬레이션에 상당히 근접해 있다. 그러나 역시 정통 시뮬레이션이 갖추고 있는 시스템에 비한다면 바둑과 장기에 비유할 정도로 시스템의 치밀함과 복합성이 떨어지고 있다. 이것에 대해 반프레스토는 건담 시리즈 특유의 액션을 도입해 약점을 보완해 보려고 했고 어느정도 성과를 거두어 환타지 시뮬레이션 중 최고의 인기를 얻을만큼 효과를 보았다.

환타지 시뮬레이션의 독립된 역사관

앞서 역사관의 중요성을 설명하기 위해 환타지 시뮬레이션을 비교하여 설명했지만 이번에는 환타지 시뮬레이션의 정의에 대해서 좀 더 자세하게 짚고 넘어가도록 하자.

환타지 시뮬레이션은 시뮬레이션 게임에서 중요시되고 있는 현실에 대한 사실성과 유사성을 배제하고 현실과는 전혀 다른 세계관을 가지고 진행되는 시뮬레이션 게임을 뜻하는데 우주를 무대로 한 대전을 펼치는 「슈발츠 실드」, 「은하영웅 전설」 등과 RPG 게임의 스토리성을 살린 「랑그리사」, 「오우거 배틀」, 「SD 건담X」 등이 이에 해당된다.

환타지 시뮬레이션의 범주에 들어가는 게임들은 개성이 매우 강해서 환타지 시뮬레이션인지 RPG인지 시뮬레이션인지 구분하기가 힘든 경우가 많다. 「샤이닝포스」 같은 경우는 시뮬레이션임에 틀림없지만 마을의 존재라든지 택틱스 방식의 배틀을 감안할 때 RPG라고 보는 시각도 무시할 수 없는 것이다. 반프레스토가 제작한 「제 3차 슈퍼로보트대전」은 플레이어의 경험치가 늘어나면서 스토리가 진행되고 대화에 의해 흐름이 반전되기도 하는 등, 시뮬레이션이라고 보기에는 너무나 RPG쪽에 치우쳐 있는 느낌을 준다.

최근에 환타지 시뮬레이션이 스토리를 중요시한 RPG 성향으로 나아가고 있는데에는 공통된 특징을 찾아볼 수 있다. 환타지 시뮬레이션에서 역사관이 존재할 수 없다는 치명적인 약점을 타개해 보기 위해 세가,NCS,반프레스토 같은 환타지 시뮬레이션 제작사들은 RPG에 존재하는 독특한 역사관을 응용하기 시작한 것이다. 역사적 사실에 기초한 정통 시뮬레이션의 사실성을 부활시키기 위한 이들 업체의 노력은 나름대로의 결실을 보았고 플레이어는 시대적 배경에 도취되는 대신 제작자가 설정한 무대 위에서 시뮬레이션 게임을 진행할 수 있게 되었다.

물론 이것이 2차 대전 당시 독일 군단을 지휘하는 쾌감이나 삼국시대의 영웅이 되어 볼 수 있는 즐거움만 못하지만 기존 RPG 팬들에게 있어서 좀더 쉽게 시뮬레이션에 접해 볼 수 있는 계기가 된 것이다.

즐기기 나름의 시뮬레이션

이제까지는 시뮬레이션의 기본 상식과 역사성에 대해 알아보았다. 그러나 전략 시뮬레이션이 그토록 재미있는 장르라면 왜 롤플레잉이나 액션 등의 장르에 비해 선호도가 낮은가에 대해 반문하는 사람도 많을 것이다. 그것은 바로 시뮬레이션의 플레이에 전문성이 필요하기 때문인데 따라서 즐기는 사람마다 재미도 각각 다르게 느껴지게 된다. 이 전문성을 인식한 상태에서 시뮬레이션 게임을 즐긴다면 그 재미를 수십배까지 증폭할 수 있는 것이다.

보통내기가 아닌 시뮬레이션

시뮬레이션을 처음 접하는 유저들은 먼저 수많은 커멘드에 당황하게 될 것이다. 설령 커멘드의 조작법을 익혔다고 해도 정통 시뮬레이션일 경우 게임의 목적에 대해 한참동안 생각해야 할 것이고 이런 문제점을 모두 극복하고 게임을 진행하더라도 계속해서 일어나는 이벤트의 홍수에 휩싸이게 될 것이다. 더구나 시뮬레이션의 이벤트는 RPG의 그것과 차원이 틀리기 때문에 흔히 매니어들 사이에 알려져 있는 통밥이나 예측이 불가능하다.

그러면 시뮬레이션에 도전하기 위해서 어떤 준비가 필요한 것일까. 먼저 자신의 수준에 알맞는 시뮬레이션을 찾는 것이 중요하다. 시뮬레이션을 한번도 접해보지 못한 사람이라면 RPG 냄새가 강한 시뮬레이션을 플레이하면서 시뮬레이션의 커멘드 방식부터 몸에 익히는 것도 좋을 것이다.

어느정도 시뮬레이션의 윤곽을 파악했다면 RPG 요소가 없는 정통 시뮬레이션에 도전해보자. 하지만 이때 너무 무리해서 복잡한 시스템으로 이루어져 있는 게임에 도전해서는 안된다. 처음부터 너무 복잡한 시뮬레이션을 하게 되면 중도에 포기해 버리고 시뮬레이션에 식상하게 될 수도 있기 때문이다. 중급정도의 시뮬레이션으로 「천하포무」, 「슈발츠 쉴드」 등이 있으며 이런 게임들을 먼저 마스터한 후에 비로소 정통 시뮬레이션에 도전하는 것이다.

커멘드의 의미를 파악하라

게임의 장르 중에서 커멘드의 종류가 가장 많은 장르를 들라고 하면 두말할 것 없이 시뮬레이션을 들 수 있다. 어드벤처도 게임에 따라서는 무한대에 가까운 커멘드를 탑재하고 있지만 이것은 특별한 경우에 해당하므로 언급하지 않기로 한다. 나머지 롤플레잉 등에서 커멘드의 종류가 다양해 봐야 「공격」, 「마법」, 「도망」, 「대화」 등의 5가지 안팎인데 비해 시뮬레이션은 아무리 간단한 시스템으로 이루어져 있다고 해도 10여가지가 넘기 때문이다. 커멘드의 종류가 방대함에 따라 각각의 쓰임새도 천차만별이어서 개개의 커멘드를 제대로 파악하지 못하고 게임을 플레이할 경우 엉뚱한 방향으로 게임이 전개되거나 플레이어가 의도한대로 진행되지 않는 경우가 있다.

커멘드의 의미를 설명하기 위해 「어드밴스드 대전략」을 예로 들어보자. 「어드밴스드 대전략」은 2차 세계 대전을 무대로 한 정통 전략 시뮬레이션 게임으로서 유니트 각각의 기본 커멘드만 해도 10가지에 이르며 전체 명령 계통까지 합치면 각각의 조합에 따라 엄청난 양의 커멘드를 쓸 수 있다. 유니트 커멘드는 「이동」, 「공격」, 「보급」 등의 기본적 커멘드 외에도 「개량」, 「진화」 등의 독특한 커멘드를 갖추고 있고 항공모함과 같은 특별한 경우는 「발진」 등의 특수한 커멘드를 갖추고 있기도 하다.

이와같은 커멘드의 의미를 파악하지 못하고 게임에 들어갈 경우 효율적으로 커멘드를 관리해서 게임을 진행했을 때 일어날 수 있는 독특한 이벤트가 일어나지 않게 되거나 쉽게 진행할 수 있는 부분을 힘들게 진행하게 되는 등 게임의 재미를 느끼지 못하고 쉽게 싫증을 내게 된다.

전략의 기본조건

시뮬레이션의 기본은 보드 게임 방식의 전략 시뮬레이션이지만 시스템의 체계가 날로 발전해서 지금은 리얼타임이라는 방식까지 매우 다양한 종류의 게임이 시판되고 있다. 하지만 어떤 시스템이 설정되어 있다고 해도 전략 시뮬레이션의 기본 조건은 변하지 않아 지금도 전략 시뮬레이션의 기본은 크게 「이동」, 「공격」, 「점령」 세가지로 분류할 수 있다. 전략적 시뮬레이션 게임이라면 반드시 유니트라고 하는 개별 단위가 존재하게 되며 유니트가 존재한다는 것은 앞서 말한 세가지의 커멘드가 주요하게 쓰이게 되는 것이 당연하다. 유니트는 일정한 무대 위에서 움직이게 되며 시뮬레이션 용어로 이것을 맵(지도)이라고 부른다. 맵의 크기는 기종별, 시스템별로 독특한 설정이 가능하며 맵 위에 일정한 구조물을 설계하여 유니트가 이동하는데 특정한 효과를 적용할 수 있다. 예를 들면 보병이 산악지대를 통과할때 이동력을 더 소비하게 되는 것인데 여기서 이동력에만 일정 효과를 부여하는 것이 아니라 유니트간의 공격시 산악지대에 위치하고 있으면 수비력이 증가하게 설정해 놓은 게임도 많다. 평지보다는 산악지대가 이동하기에 시간이 많이 걸린다거나 전투시 엄폐물 덕분에 사상자를 적게 낼 수 있다든가 하는 것은 시뮬레이션을 모르는 초보자라도 쉽게 생각해 볼 수 있는 부분들이다. 유니트는 대부분의 게임에서 한정적으로 존재한다.

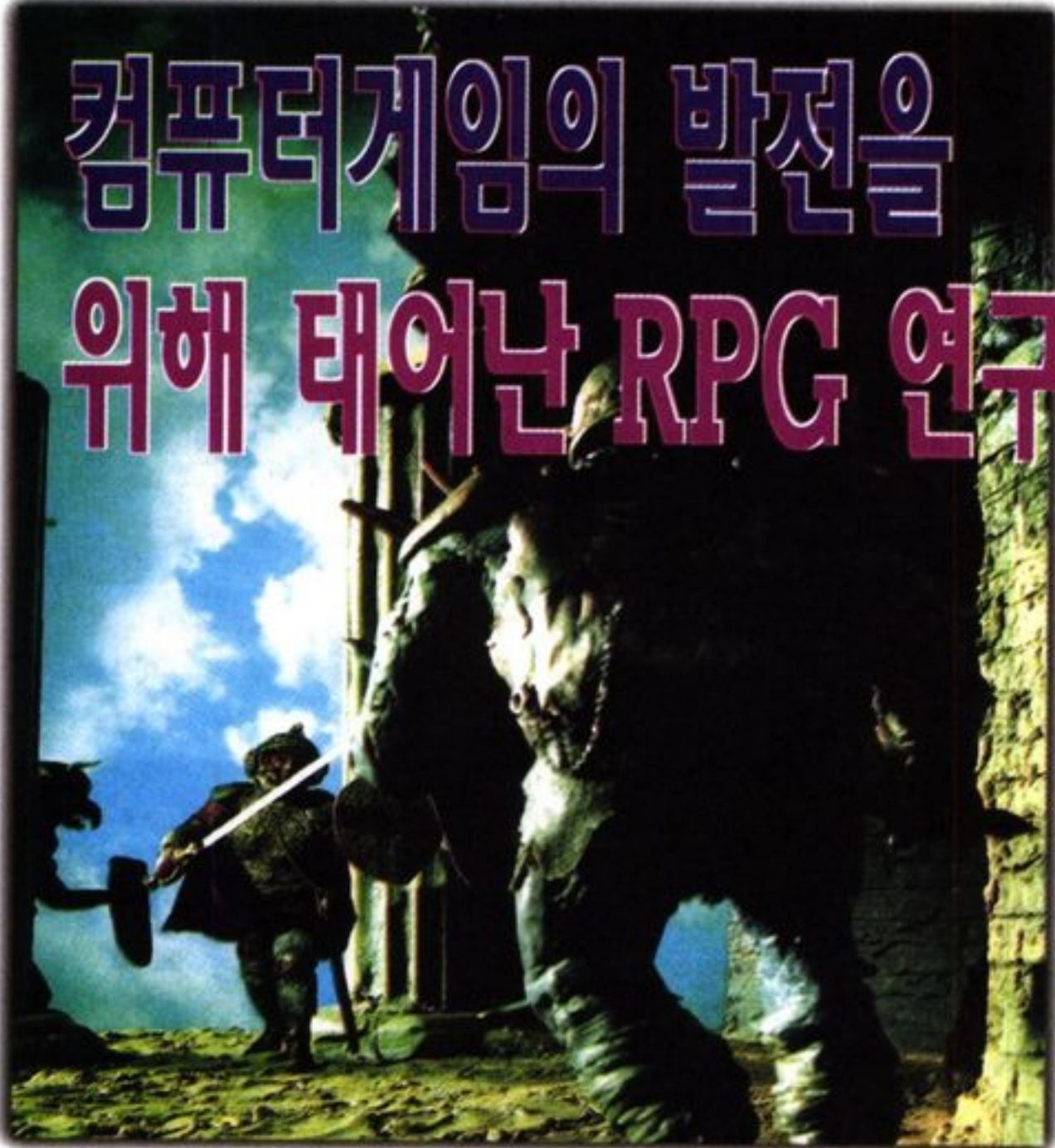
즐기려고 하는 게임의 유니트에 대한 지식이 필요

앞서 역사관 이야기를 하면서 즐기려고 하는 게임의 배경 설정을 파악할 필요가 있다고 했지만 역시 게임의 배경을 잘 안다고 해서 시뮬레이션 매니어 소리를 듣기에는 조금 어려움이 있지 않나 생각된다. 요즘 나오는 시뮬레이션 게임은 배경이 독특하기도 하지만 유니트 종류가 수십가지에 이르는 것이 대부분이며 환타지 시뮬레이션 쪽으로 넘어가면 유니트에 따른 공격치, 마법수 등 정말 외워야 할 것만도 산더미같다. 하지만 이런 것들이 귀찮다고 해서 외견상의 그래픽이나 연출에 빠져서 플레이를 시작했다가는 유니트의 각종 쓰임새나 배경에 따른 특색 등을 전혀 모르기 때문에 앞서 말한 시뮬레이션의 참맛을 느낄 수 없게 된다. 슈퍼컴보이의 SD 건담 GX와 같은 게임을 하기 위해서는 건담 세기에 등장하는 모빌슈트에 대해서 알고 있어야 할 것이다. 세가 새턴의 월드 어드밴스드 대전략을 즐기고 싶다면 당연히 2차 대전 당시의 무기에 대한 지식을 쌓아야 할 것이다. 이 책에서는 뒤에 주요 시뮬레이션에 등장하는 유니트에 대한 지식을 다루고 있다. 물론 이것만으로 수십가지 장르의 시뮬레이션을 즐기기에는 역부족이라고 생각하지만 기본적인 배경지식 정도는 될 수 있을 것이다.

시뮬레이션에서 배경 스토리는 빠질 수 없는 존재!

그렇다면 스토리는 어떨까? 아마 롤플레잉이 아니니까 별로 중요하지 않을지도… 라고 생각이 될지도 모른다. 그러나 이건 하나만 알고 둘은 모르는 이야기이다. 확실히 1992년까지의 시뮬레이션은 그러한 면이 있었다. 시뮬레이션의 돌풍을 몰고온 저 유명한 시스템 소프트의 대전략 시리즈에서 기인하듯이 당시의 시뮬레이션은 아무래도 장기판을 더욱 정교하게 만들어 모니터에 올려 놓은 듯한 느낌이 강했던 것이다. 그러나 이것은 슈퍼 알라이딘 보이 공전의 히트작 랑그리사가 나오면서 일거에 무너졌다. 랑그리사는 시뮬레이션이면서 몇가지 드라마틱한 요소와 롤플레잉에서나 볼 수 있었던 인물 성장 시스템을 채용한 것이다. 게이머들의 호응은 대단했고 그 해 랑그리사는 밀리언 셀러는 물론 슈퍼 알라딘 보이 최고 게임상의 영예를 얻었다. 랑그리사 이후 이러한 시스템이 잘 팔린다는 사실에 착안한 여타 게임 메이커의 소위 「드라마틱 시뮬레이션」, 「RPG 시뮬레이션」이라는 제목의 게임들이 판을 치게 되었고 이러한 현상은 환타지 시뮬레이션이라는 새로운 장르를 개척했음은 물론, 그때까지 시뮬레이션은 짜증나는 숫자놀음의 게임이라는 시각을 깨고 시뮬레이션의 저변 인구 확대에 크나큰 기여를 하였다. 그러나 반면 부작용도 없지 않아 그중에는 시뮬레이션의 기본 정신을 망각한 미소녀 즐기기 식의 시뮬성 어드벤처가 등장하는 등 여러가지 시행착오를 겪어온 것도 사실이다.

컴퓨터게임의 발전을 위해 태어난 RPG 연구

게임계에 컴퓨터의 보급이 점차 늘어가고 다양화 및 고용량화로 치닫고 있는 실정이다. 또한 이에 맞추어 게임 소프트 역시 그 수를 더해가며 장르 또한 복잡 미묘해 간다. 복잡한 장르 중에서 국내 게이머들이 가장 선호하는 RPG에 대해서 검증해 보고 점차 RPG 메이커에 대해서 알아보도록 한다.

RPG 게임의 태동과 발전

RPG는 Role Playing Game의 약자이다. 그 뜻을 살펴보면 Role -〔각자의 역할을 분담하다.〕 Playing -〔그 역할을 수행하다, 연기하다〕이다.

즉 RPG는 주어진 시나리오 위에서 역할을 맡아서 그 임무를 수행시키는 것이 목적인 게임이다. 이것은 우리에게 흔히 컴퓨터 게임이라고 인식되고 있는 R.P.G.가 본래 TR (테이블 토크 RPG)로부터 유래되었음을 시사해준다. 70년대 중반부터 성행해온 TR은 장소적, 시간적, 조건적 제약이 너무 심하기 때문에 플레이어가 자유로이 즐기거나 간간히 짬을 내어 플레이하는 것이 불가능했다. TR은 환상적인 가상현실 속에서 상상의 나래를 펴 자신을 키워나간다는 취지는 좋았으나, 여가활동의 일종인 게임이 그런 조건들로 인하여 여러가지로 제약을 받아 도저히 여가범위로는 즐길 수 없는 치명적인 모순을 가지게 되었다. 컴퓨터의 발달로 인해 많은 컴퓨터 게임이 나오면서 TR 역시 컴퓨터 게임화되어 보다 간략하고 단순화되어 게임시장에 그 모습을 드러내게 되었다. 이것이 흔히 사람들이 RPG하면 떠올리게 되는 게임이다.

RPG는 가정용 컴퓨터의 보급과 함께 성장해 왔는데 그 시초가 된 것이 애플과 MSX이다.

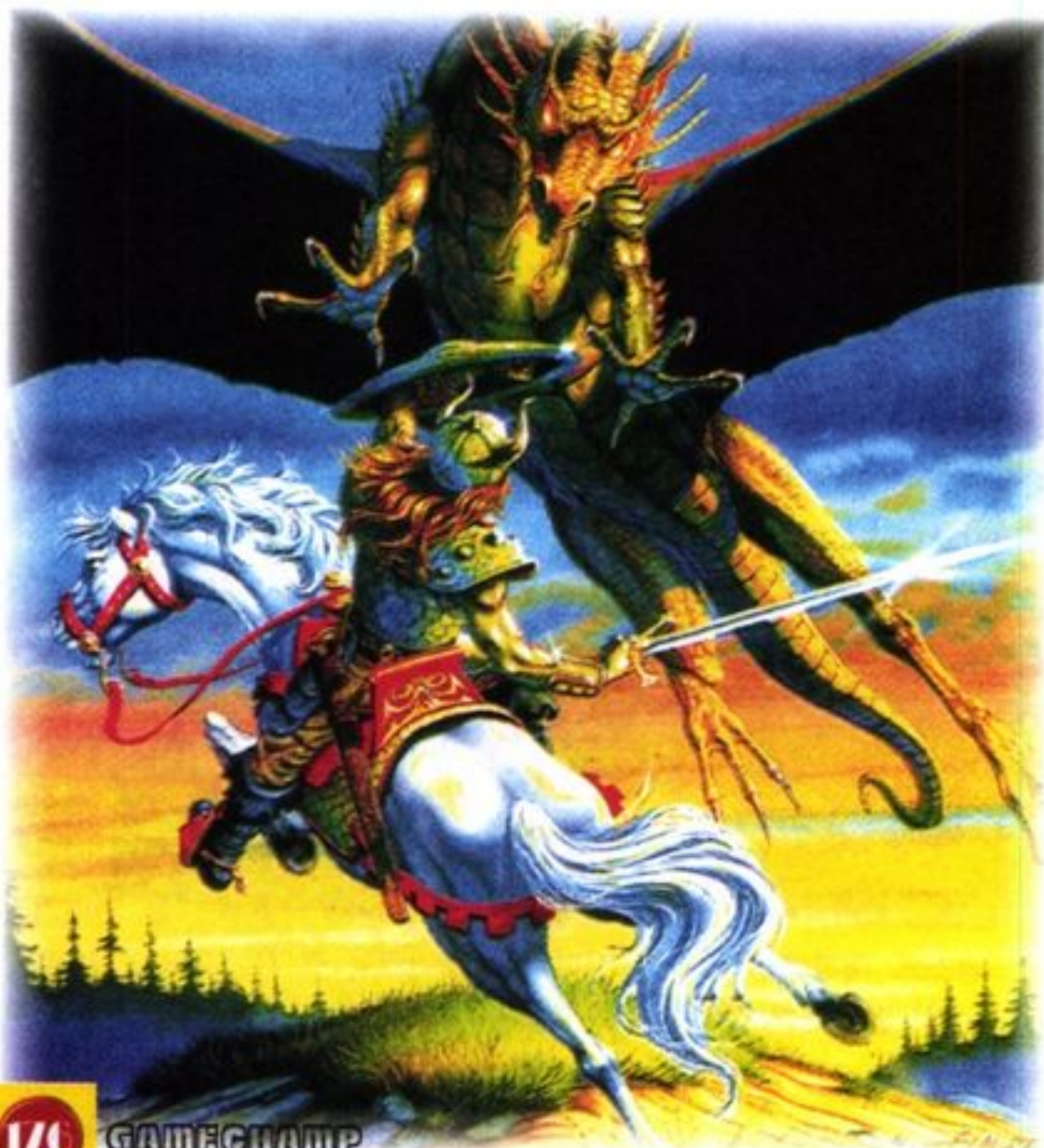
시기적으로는 애플이 약간 앞서지만 당시의 「블랙 오닉스」, 「위저드리」, 「울티마」같은 것을 필두로 본격적인 RPG시장이 문을 열기 시작했다. 처음에는 RPG 그 자체가 접근하기 어려운 장르이므로 일부 TR의 모순점에 불만을 느꼈던 사람들만이 즐겼으나 곧 전염병처럼 퍼져 금세 완벽한 한 장르로서 자리를 잡게되었다.

뒤이어 일본에서도 가정용 컴퓨터 시장이 활성화되어 많은 가정에 컴퓨터가 보급되었다. 이것은 바로 게임시장의 발달을 부추겼고 단순한 퍼즐이나 액션에 식상한 소비자들에게 어떠한 아이템을 제공해 주어야 할 시기가 도래했다. 그래서 이 강렬한 소비자들의 욕구를 충족

애플 RPG의 시초가 되었던 울티마 시리즈

시키기 위해 도입된 것이 바로 RPG게임이다. 일본 특유의 아기자기함과 치밀한 구성으로 곧 많은 팬을 확보하게 된 일본 RPG 게임시장은 거기에 박차를 가해 많은 수의 RPG게임을 내놓게 되었다. 그중 가장 대표적인 것이 바로 일본 팔콤의 「이즈」시리즈이다. 전설로 내려오는 붉은 머리의 검사가 마물(魔物)로 인해 세계가 혼란할 때 홀연히 나타나 마물의 왕을 쓰러뜨리고 세계를 구한다는 내용으로 완벽한 대중성을 지닌 시나리오와 깔끔한 그래픽으로 많은 게임 팬들의 사랑을 받았고 일본 RPG 게임시장에 불을 당기게 된 계기가 되었고 많은 일본 RPG의 기본 토대를 마련해 주었다.

그뒤 RPG 게임 발달의 한 획을 그은 것이 바로 가정용 게임기의 출현이다. 여러 업체들이 업소용 기기만을 고집할 때 과감한 투자로 가정용 게임기를 보급시킨 닌텐도는 패미컴이라는 엄청난 무기로 가정용 게임시장을 석권, 전세계에 파급효과를 미쳤다. 그래서 드디어는 가정용 게임기에 RPG가 등장하게 되었고 「젤다의 전설」을 시초로 마침내 에닉스의 「드래곤 퀘스트」 시리즈가 선을 보이게 되었다.

테이블 토크 RPG의 대표 주자 던전 앤드 드래곤즈

MSX용 RPG의 지평을 열어준 이스시리즈

에닉스만의 뛰어난 아이디어와 드래곤볼 작가로 그 이름을 날렸던 최고의 만화가 "토리야마 아키라"가 손을 잡아 탄생시킨 「드래곤 퀘스트」는 RPG 게임의 역사의 한 획을 그은 중대한 사건이었음에 틀림없을 것이다. 드래곤 퀘스트에서 중점적으로 보아야 할 점은 바로 독특한 파티 구성과 체계적인 마법 시스템이다. 그 전에도 어느정도 시도는 있었지만 큰 성과를 보지 못하였다. 그런 아쉬움이 「드래곤 퀘스트」에서 드디어 빛을 발하게 된다. 이전까지의 일본 RPG는 미국의 RPG와는 달리 특정한 주인공을 중심으로 이야기가 펼쳐지고 그의 동료들은 보조적인 인물로서 단지 스토리 진행을 위해 잠깐 등장할 뿐 게임 진행에는 그다지 크게 관여하지는 못하였다.

하지만 드래곤 퀘스트는 4인의 파티를 구성하여 파티 단위로 스토리가 진행되며 전투에 있어서도 기존의 다른 게임들보다 전략적인 요소가 가미되었다. '또한 마법에서는 체계적인 구성을 추구하여 수풍지화(水風地火)의 풍수적인 기준을 두어 마법들을 분류해 놓았으며 마법의 레벨 업 또한 구체적으로 방안을 제시하여 보다 규모있고 짜임새있는 플레이를 할 수 있게 되었다.

패미컴 RPG의 대표 주자 「드래곤 퀘스트」

「드래곤 퀘스트」 뒤를 이어 등장한 것이 게임계의 초신성 "스퀘어"의 대표작 「화이널 환타지」이다. 하지만 화이널 환타지 1, 2탄은 당시 드래곤 퀘스트의 인기가 초절정에 이를 때였으므로 단순한 드래퀘의 아류작이라는 평가를 면치 못하여 그다지 주목을 받지 못하였다가 비로서 화이널 환타지 3탄에 와서야 빛을 발하게 되었다. 패미컴이라고 할 수 없을 정도의 아름다운 그래픽, 스퀘어 특유의 섬세한 시나리오 구성으로 많은 RPG 팬들에게 깊은 인상을 남기게 되었다. 이것은 어디까지 개인적인 느낌에 불과하지만 아마도 「화이널 환타지」이라고 하는 게임은 뛰어난 그래픽의 연출 효과로 소비자들의 시각을 붙잡아 둔 뒤, 게임의 큰 줄거리보다는 아기자기하고 개성있는 이벤트의 위주의 시나리오 구성이 그 정도의 성공을 보장해 주지 않았나 싶다.

그 후 RPG계에도 새로운 변혁의 바람이 불기 시작했다. 그런 가장 큰 이유중에 하나가 일본 가정용 게임기 시장의 양대 산맥으로 존재하였던 닌텐도와 세가가 8비트 시장을 버리고 과감하게 16비트 게임기 시장을 개척하기 시작했기 때문이다. 그 때문에 게임 개발사들도 보다 높은 질의 그래픽과 사운드에 신경을 써야 했고 따라서 자연스럽게 게임시장도 새로운 국면에 돌입하게 되었다. 많은 업체들이 이 황금알을 낳는 고 부가가치의 게임 시장에 관심을 보이기 시작했고 그에 힘입어 여러 제작사들이 생겨나면서 RPG 게임시장은 우후죽순의 전국시대를 맞이하게 되었다.

닌텐도보다 조금 먼저 시장을 개척한 세가 역시 세가 마크 3의 실패를 극복하고자 사활을 걸고 자체 제작팀에 지원을 아끼지 않았고 그에 힘입어 많은 작품들이 쏟아져 나오게 되었다. 그 중 가장 대표적인 것이 바로 「환타지 스타」시리즈와 「샤이닝 포스」시리즈이다.

「환타지 스타」는 16비트 게임기에 걸맞게 화려한 그래픽과 사운드를 자랑하였지만 구성에 있어서 약간 소홀한 감이 있었다. 하지만 「샤이닝 포스」는 세가사의 사활을 건 게임인 만큼 화려한 그래픽과 사운드 외에도 지금까지 보지 못한 시뮬레이션 RPG라는 새로운 게임 시스템과 독특한 세계관, 그리고 완벽한 시나리오로 일본 RPG시장을 한번에 정복해 버렸다.

그뒤 닌텐도의 16비트 게임기 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)의 등장 후 세가는 다시 주춤하기 시작했고 게임보이의 「사가」시리즈로 완벽한 노하우를 쌓은 스퀘어의 「화이널 환타지」의 4.5.6탄의 독주가 시작되었다.

이전의 닌텐도(하드웨어) = 드래곤 퀘스트(소프트웨어)였던 등식 관계를 무색하게 만든 엄청난 성공으로 스퀘어는 이미 게임기 RPG시장의 전설이 되어버렸다. 스퀘어는 이후 왕성한 작품활동으로 여러 개발팀들을 확보하게 되고 「성검전설」, 「로맨싱 사가」시리즈 등을 발표 새로운 RPG를 갈망하는 RPG팬들에게 즐거움을 선사하게 되었다.

그 뒤 이른바 차세대 게임기라는 명목으로 세가 새턴, 플레이 스테이션, 3DO 등이 등장하여 RPG게임 역시 보다 고급화, 고용량화 되고 있지만 아직까지 16비트 게임기에서 차세대 게임기로 넘어 가는 과도기적인 상태라 차세대 게임기의 뛰어난 그래픽 처리능력의 홍보를 위해 RPG팬들이 느끼기에는 약간은 내실이 부족한 게임들만이 주류를 이루고 있는 실정이다. 게임 업체들은 최신 기술을 이용한 미래 지향적인 게임을 만든다고 표방하고 있지만 아직까지 노하우가 부족해도 엄청나게 부족한 형편이다.

이를 만회하기라도 하듯이 게임 업체에선 광고에 3D 랜더링 기술이니 폴리곤이니 텍스처 매핑이니 하는 그럴 듯한 용어로 포장하고 있지만 그 용어 역시 소비자의 무지를 이용한 단순한 선전 전술일뿐 그래픽 전문가의 입장에서 보면 신테크놀로지와는 상당히 거리가 먼 아주 기초적이고 당연한 용어의 도색일뿐이다.

하여튼 하드웨어의 발달이란 흐름을 타고 발전해온 RPG는 그에 따른 많은 변혁이 있었다. 이전에는 상상조차 할 수 없었던 강력한 그래픽과 사운드.

하지만 아직까지 RPG시장은 몇몇 큰 회사에게 이끌려 다니는 실정이라 참신한 인재들의 등장은 어려운 형편이다.

현재의 RPG팬들은 날이 갈수록 입맛이 까다로와지는 형편이고 그에 맞추어 그들의 구미를 맞추기 위해 각 업체들은 분주하게 움직이고 있고 움직여야만 한다. 하지만 경제적인 측면에서 보나 소비자들의 만족도 측면에서보나 단순히 첨단 주변기기에 의존한 그래픽과 사운드의 발전으로 많은 판매량을 기대하기는 점점 어려워가고 있다. 앞으로 RPG의 발전 과제는 탁월한 그래픽, 사운드를 뒷받침해줄 만한 탄탄한 구성과 신선미를 가미해줄 수 있는 새로운 RPG장르 개발이 시급하다.

남코가 개발한 신 보드 「시스템11」의 제 1탄으로서 등장한 신감각의 폴리곤 격투 게임 「철권」. 전대 미문의 연속기 십연콤보 등 그 참신한 시도는 격투 게임의 신기원을 이룩했다. 더욱이 특이한 개성을 가진 캐릭터들이 「철권」의 세계를 한층 매력적으로 만들고 있다. 그런 그들의 숨겨진 비밀을 게임 시네마에서 모두 폭로하고자 한다.

철권의 비화

아케이드용

아이언 피스트(IRON FIST) 대회 우승 상금액

누구라도 가장 관심을 갖게 되는 것은 대회의 우승 상금이다.

우승 상금은 굉장히 엄청난 금액이라는 정도의 추상적인 표기밖에 되어 있지 않다. 얼마나 엄청난 금액인 것일까? 국제적인 규모의 이벤트와 주최자인 미시마(三島)네트워크의 세력을 고려하면 몇억은 시시한 금액에 불과할 것이다.

그러나 막대한 상금을 노리고 참가한 사람은 '마샬 로우'와 '킹'뿐이다. 그 밖의 참가자는 헤이하치의 목숨을 노린다거나 다른 참가자가 목표이거나 하는 등 다른 이유로 참가하는 사람이 의외로 많은 것같다.

어쨌든 상상을 초월하는 우승 상금 같지만 필시 헤이하치가 강한 자를 돈으로 유혹하여 최후에 깨부수려고 하는 속셈은 아닐까?

철권 배틀 스테이지의 수수께끼

광활한 배틀 필드에서 싸울 수 있는 것도 철권의 매력 중에 하나.

끝없는 필드를 의미도 없이 뛰어다닌 사람도 많았을 것이다. 아마도 링 아웃이 없었기 때문일 것이다. 링 아웃이 없다고 하는 것은 체력적으로 이기고 있을 경우 뒤쪽으로 도망치면 타임 아웃으로 정면 대결을 하지 않고 승리할 수 있다. 그러나 철권의 경우는 백대쉬보다도 대쉬쪽이 단연 빨라 추격하는 쪽이 반드시 따라 잡게 되어 있다.

그러면 철권의 배틀 스테이지를 소개한다.

철권의 경우 캐릭터와 스테이지와의 관련성이 전혀 없기 때문에 스테이지의 이미지가 그다지 부각되지 않는 듯하다. 그러나 화면의 오른쪽 끝에 분명하게 스테이지명이 친절하게 표시되어 어떤 스테이지인지 모르는 경우는 즉시 오른쪽 끝을 체크하면 된다.

가장 임팩트가 있는 스테이지라고 하면 뭐라고 해도 '피지'일 것이다.

고요한 남반구 섬에서 '잭'과

'요시미츠'가 싸우는 모습은 정말 이질적인 것이다. 그 밖에도 '베네치아', '사천성', '모뉴멘드바레', '앙코르와트', '평등원 봉황당(平等院鳳凰堂)'같은 건물이 있는 '우지' 등의 스테이지가 있다. 조금은 관광하는 기분으로 철권 스테이지를 관찰하는 것도 재미있지 않을까 생각한다.

싸우기 쉽도록 가능한 한 광대한 토지를 스테이지로 선택하고 있다는 견해도 가능하지만 단지 헤이하치의 취미로 스테이지를 선택하고 있는 경우도 있다. 대회 출전자의 이동거리를 증가시켜 피로케 하려는 목적은 아닐까? 게다가 스테이지간의 이동은 출전자 자신 부담이라고 하는 소문도

다양한 격투기술 등장

다양한 격투기 화이터들이 뒤얽혀 사투를 벌이는 장면이야말로 「철권」의 재미라고 할 수 있다. 남코의 첫 3D 격투 게임인 「철권」에 사용된 격투기를 소개한다.

미시마 집안의 부모와 자식은 두 사람이 짝을 지어 가라데를 쓴다. 가라데같지만 가라데가 아닌 기술을 다수 갖고 있고 그 중에서도 이질적인 것은 머리찌르기일 것이다. 즉 폴의 중보스로서 등장하는 헤이하치의 파수꾼 곰은 헤이하치로부터 가라데를 배운 것같지만 사용하는 기술은 왠지 잭의 것뿐이다. 이것도 수수께끼이다.

원추형 머리의 폴 피닉스는 의외로 유도가이다. 하지만 유도라고 해도 유도의 기술은 배대되치기와 업어치기정도 밖에 없다. 이것은 폴이 모든 무도에 손을 대어 각각의 좋은 부분을 흡수하고 있는 결과라고 한다.

아일랜드의 암살자 니나는 아버지로부터 암살기술로서 골법을, 어머니로부터 호신술로서 합기도를 배웠다.

마샬 로우는 지큰도의 정통계승자. 지큰도는 브루스 리가 확립한 격투기이다. 로우의 모습을 보면 금방 알 수 있는 것이지만 킹은 멕시코에서 '르챠 리브레'라고 불리는 프로레슬링 기술을 사용한다. 프로레슬링의 던지기 기술을 다수 갖고 있는 것이 매력이다.

미셸은 누구나 다 아는 중국 권법을 사용한다. 그 어려운 이름의 기술의 수는 중국 권법만큼 외우기가 어렵다. 잭와 요시미츠는 완전한 오리지널 격투가이다.

철권의 특징은 폴의 유도, 니나의 합기도+골법, 미셸의 중국 권법 등 캐릭터와 사용하는 격투기와의 격차가 심하다는 것이다. 냉정히 생각하면 이상하고 어울리지 않은 듯하지만 그것이 역으로 철권의 재미라는 것도 사실이다.

각 캐릭터의 캐치 카피

「철권」의 캐릭터에는 각각 멋진 캐치 카피가 붙어 있다. 한마디로 캐릭터의 특징의 전부를 나타내고 있는 각 카피 몇개를 여기서 소개한다.

「일부러 어색한 기분이 들도록 붙였습니다. "요즘에도 이런 말을 사용할까?" 라는 기분을 지향하였습니다.」 정말로 제작자의 의도가 명확하게 반영되어 있다.

- 미시마 헤이하치 : 철권왕(「철권2」)
- 폴 피닉스 : 열혈격투가(「철권1」,「철권2」)

이것은 무난하게 정리하였다. 헤이하치의 철권왕도 너무 직설적인 표현이며 폴의 열혈도 이것 역시 그렇다. 폴이라고 하면 언뜻 보기에는 화려하지만 실은 열혈한 노력가이다.

- 니나 윌리암스 : 사일런트 어쌔신(「철권1」, 「철권2」)

직역하면 「침묵의 암살자」 하드보일드 소설에 나올 것같은 니나의 비애로 충만한 삶의 모습을 상징하는 명카피.

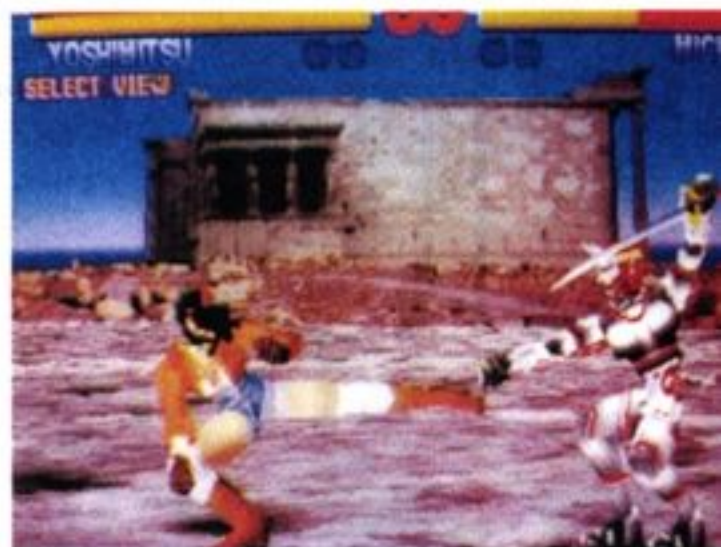
- 마샬 로우 : 돌아온 전설의 용(「철권1」)
- 킹 : 야수 신부 (「철권1」, 「철권2」)
- 잭 : 초살인 병기(「철권1」)

B급 영화의 서브 타이틀같이 약간 유치하다.

- 미셸 : 방랑의 여전사(「철권1」, 「철권2」)
- 요시미츠 : 꼭두각시 우주닌자(「철권2」)

미셸은 그렇다치고 명작중의 명작은 역시 요시미츠일 것이다. 스탭의 어휘 센스가 빛난다. 이 선을 더듬어 과거로 돌아가면 미래 닌자라고 하는 게임에 다다를 것 같은 기분이 든다.

철권의 숨겨진 기술은 있는 것인가?

최근의 격투 게임 전반에 걸쳐 말할 수 있는 것은 숨겨진 기술, 숨겨진 캐릭터, 숨겨진 특색 등이 당연시되고 있는 것이다. 오히려 숨겨진 기술을 판매의 기본 개념으로 하고 있는 격투 게임도 있다.

「철권」의 숨겨진 기술이야말로 다수 존재하지만 숨겨진 특색 등은 거의 없다고 해도 좋다. 「철권」의 숨겨진 기술 중에서 가장 임팩트한 것은 역시 십연콤보일 것이다. 싫든 좋든간에 열발을 세게 연속으로 가격해 상대를 KO시키는 이 기술은 「철권」이라고 하는 게임의 매력을 응축시킨 상징적인 존재였다. 승부가 결정된 후 피니시 홀드로서 생각되는 십연콤보. 이것을 게임에 삽입시켰기 때문에 어느 정도 제한이 가해졌다.

우선 무엇보다 커멘드가 복잡하다는 것이 상당히 어렵다. 버튼의 연타 등으로 대용할 수 있는 부분도 있지만 나오기까지는 상당한 연습이 필요하다. 그리고 콤보이기 때문에 연속기가 되겠지만 도중에 가드, 혹은 반격당하는 경우가 많다.

십연콤보와 비유되는 숨겨진 강력한 기술, 그것이 가드 불능 기술이다. 그 이름 대로 상대는 가드가 불가능하고 위력도 대단하다. 그러나 나오기까지는 상당히 시간이 걸

철권 캐릭터 상관표

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT

← 세계 최강의 격투가를 목표로 하고 있다
↗ 돈이 필요하고 유명하게 되길 원한다
· 세계 최강 결정전
← 돈이 탐납니다

요시미쯔
← 대회를 혼란시키기 위해 참전
· 국적불명
· 만당(卍黨)의 수령

간류우
← 부탁으로 출장
· 극악한 역사

↙ 헤이하치의 애완 동물

쿠마
· 헤이하치의 애완 동물
· 굉장히 광폭하다
← 시험해 봄

리 라우량
↗ 양자
· 헤이하치의 양자
인연의 대결 →
일방적으로 라이벌이라고 생각하고 있다
머리가 아프다 →

폴 피닉스
· 미국인 · 열혈유도가
· 최강의 격투가를 목표로 수행중
← 수행친구

마샬 로우
· 미국인 · 마샬 아츠의 달인
· 유명하게 되어 자신의 도장을 열고 싶어함
쿠데타 방지를 위해 카즈야를 암살하고자 한다
재미로 잭과 대전시킨다

잭
· 러시아제
· 러시아의 살인 로보트
· 본인은 거의 아무 것도 생각하지 않는다

P.프로토타입 잭
· 헤이하치와 러시아에 대항하러 일부러 등장한다.

킹
· 멕시코인
· 친절한 양키신부
· 고아이기 때문에 돈이 필요하다

← 주최자

미시마헤이하치
· 일본인
· 카즈야의 아버지
· 라스트 보스
· 부자, 악인
· 모두에게 미움을 받고 있다
← 부친을 싫어한다
← 자객

니나 윌리암스
· 아일랜드인 · 암살자
· 사실은 싸우고 싶지 않아

안나
· 언니 니나와 아버지를 증오한다

← 아버지 살인에 의심이 있다

미셸 창
· 미국인
· 미시마의 부하와 인디안과의 사이에서 태어났다.
· 아버지 살인의 복수를 위해 싸우고 있다
← 재물을 넘겨 줄 것인가

미시마가즈야
· 일본인
· 주인공
· 냉혈한 녀석
· 전투능력이 높다
· 쿠데타 계획중
· 아버지를 죽일 정도로 싫어한다
← 존경하고 있다.
↗ 헤이하치의 지배하에 놓이지 않도록 지켜보고 있다

쿠니미쯔
· 만당을 파문한다
· 헤이하치가 가진 고대 재물을 노린다

킹의 라이벌 →

미시마 니하치
· 일본인
· 카즈야의 할아버지
· 옛날 쿠데타를 일으켰다
· 훌륭한 사람
· 게임에는 등장하지 않는다

왕 진레이
· 중국인, 화교의 옥돌
· 니하치의 친한 친구
· 늙었지만 강하다
· 마음이 따뜻한 사람

아머킹
· 킹의 라이벌
· 킹을 쓰러뜨리고 프로레슬링계의 정점에 서려고 한다

리고 생각보다 적중률이 낮다.

「철권」의 숨겨진 기술은 십연콤보와 가드 불능 기술, 두개정도 밖에 없는 것일까? 유일하게 숨겨진 특색으로서 데빌 카즈야의 존재가 있지만 특정 커멘드에 의해 사용할 수 있는 것도 아니고 폭발적인 임팩트 밖에 없다.

이상은 아케이드용 「철권」의 이야기로 플레이 스테이션용 「철권」은 모두가 알고 있듯이 보스가 사용할 수 있는 숨겨진 기술이 가득하다.

대회 무대 뒤의 이야기

철권에서 플레이어로 등장하는 캐릭터는 무수히 많은 참가자들 중에서 토너먼트를 거쳐 올라온 용맹한 화이터들이라고 생각해도 좋다. 대회의 배후에는 억울하게 패배한 실력자가 존재하고 있다. 대회의 심판은 주최자인 헤이하치가 하고 있다. 온세계에 있는 T·M·N(택겐 미시마 네트워크의 약자)에서 보내온 전투 모습을 찍은 영상을 헤이하치가 일일이 체크하고 있다고 한다. 모든 시합을 관전한다고 하는 것은 헤이하치의 정보 수집 능력이 대단하다는 것을 말해준다. 이들의 대회 운영에 관한 것이지만 「철권1」에서 패한 헤이하치는 운영을 포기하고 「철권2」에서는 전회 우승자인 카즈야가 주최하고 있는 것같다. 카즈야식 철권대회는 어떨까? 참가자의 일원으로 싸우는 헤이하치는 어떨까?

플레이 스테이션용

아케이드용이 등장하고 불과 반년 후에 「철권」는 최강의 가정용 게임으로 되돌아 왔다. 사용 가능하게 된 중간 보스, 각 캐릭터마다 준비되어진 무비 등 플레이 스테이션용에서는 새로운 요소를 가득 채워서 95년 3월에 등장하였고 플레이 스테이션 유저를 매혹하는 소프트로 자리잡게 됐다. 여기에서는 플레이 스테이션용으로 새롭게 발견된 수수께끼를 해명해 간다.

돈을 줍는 로우

요시미츠의 엔딩에서 로우는 왜 돈을 줍고 있는 것일까?

요시미츠의 엔딩에서 로우가 돈을 줍고 있지만 어떻게 저렇게까지 빈곤하게 되어 버린 것일까? 로우 자신의 엔딩에서는 그렇게 많은 제자를 거느리고 멋지게 서머솔트를 가르치고 있었는데 그가 이렇게 몰락해 버린 것은 역시 패자의 낙인이 찍힌 것에 있다. 대회에서 패배한 것이 로우를 정신적으로도 패배하게 만든 것이다.

실제로 로우는 도장의 임대료를 지불할 수 없게 되었다 하더라도 격투가이기 전에 뛰어난 요리사이므로 레스토랑이라도 열어서 여유있게 살아갈 수 있다. 그런데 그렇게도 하지 못하고 미셸과 닮은 사랑하는 부인과 아이들을 기르지도 못하고 가건물같은 곳에서 살고 있다는 것은 그의 마음이 자포자기하고 있음을 말해주고 있는 것이다. 그가 회복하고 지금 상황을 극복하는데에는 역시 대회에서 승리하는 수밖에 없다. 아무리 가재 요리에 굴 소스 비법을 만들어 모두에게 "아 정말 맛있어"라고 위로받아도 그의 마음의 상처는 치유될 수 없다. 왜냐하면 그는 요리를 하기 위해서가 아니라 싸우기 위해서 태어난 남자이기 때문이다.

미시마 카즈야 엔딩의 불가사의

후지 스테이지에 정말로 계곡은 존재하는 것일까?

카즈야의 엔딩에 등장하는 후지 스테이지는 카즈야가 헤이하치를 내던지는 장소이다. 그러나 아무리 게임 플레이 중에 플레이어가 계속 뒤로 도망쳐도 전혀 계곡은 나타나지 않는다. 정말로 이 계곡이 존재하는 것일까? 반드시 있지만 게임 중에 그것을 볼 수는 없다. 싸움이 시작되는 장소는 상당히 계곡에서 떨어져 있어 시간을 최대한 사용해 뒤로 내려가길 계속하여도 거리상으로 도달할 수 없다. 적에게 등을 돌려서는 안되기 때문에 시간내에 계곡까지 가는 것은 불 가 능하다.

그 뒤 헤이하치는 어떻게 된 것일까?

아버지 헤이하치와의 싸움에 승리한 카즈야이므로 후의 엔딩에서 카즈야는 헤이하치를 계곡으로 던져 버린다. 카즈야가 어렸을 때(5살 정도) 헤이하치에 의해 계곡에 던져지고 가슴에 커다란 상처를 입게 되지만 이 원한을 풀지 못한 것일까? 아들에 의해 계곡 밑으로 버려진 헤이하치는 5살의 카즈야가 계곡으로 버려졌을 때도 죽지 않았는데 강인한 육체를 가진 헤이하치가 죽을 리는 없다. 지면에 떨어지기 직전에 기를 모아 충격 쇼크를 약화시켰든지 풍신권을 지면에 내리쳐 낙하의 스피드를 떨어뜨렸든지 여러가지로 추측할 수 있을 것이다. 어쨌든 헤이하치는 죽지 않았다! 그래도 상당한 데미지는 입어 「철권2」 대회가 개최되기까지 일단 상처를 치료하기 위해 요양하고 몸이 회복한 후에 다시 수련을 시작했을 것이다. 헤이하치로서는 이 수업으로 이전보다 그 이상으로 파워 업하여 두사람의 입장을 다시 역전시키는 것을 계획하고 있음에 틀림없다. 어쨌든 다른 출전자도 말려든 부자지간의 싸움은 지금부터도 계속될 것이다.

니나의 가혹한 따귀때리기 기술

엔딩에서 니나가 사용하는 따귀때리기 기술의 수수께끼

따귀때리기 직전에 입주위를 실룩실룩거리는 게 굉장히 무섭게 느껴지는 니나이지만 이 따귀때리기를 게임 중에 사용하지 않는 것은 왜일까?

생각해 보면 니나에게는 그다지 눈에 띄는 화려한 기술은 없다.

화려한 기술이 적은 것은 니나의 직업이 원인일지도 모른다. 아무리 대도예적인 기술을 갖고 있어도 암살자에게는 불필요하여 효율적으로 상대를 쓰러뜨리는 것만으로도 더 강력한 기술을 많이 갖게 되는 것이다. 보통 격투가라면 쇼맨쉽을 발휘한 화려한 기술을 하나나 둘은 갖고 있지만 필시 실전에 사용할 수 없는 것은 사용해도 의미가 없다고 생각할 것이다. 암살자가 화려한 플레이를 하고자 한다면 그를 기다리고 있는 것은 오로지 죽음뿐일 것이다.

데빌 카즈야의 정체

이 데빌 카즈야가 세상에 널리 알려진 것은 플레이스테이션용에서 캐릭터로서 사용 가능하게 된 것이 커다란 원인일 것이다.

아케이드용에서도 나오기는 나오지만 그 확률이 낮고 상당히 특수한 것을 하지 않고서는 나오지 않는다. 즉 플레이 스테이션용에서는 데이터 로드 시의 갤러그를 올 클리어하는 것에 의해 데빌 카즈야를 사용할 수 있게 된다. 플레이 스테이션용을 갖고 있어 아직 갤러그를 클리어하지 않은 사람은 클리어 해 보자.

그러면 이 데빌 카즈야의 정체는 지금 시점에서는 유감이지만 그 녀석이 어떤 사람인가는 알 수 없다. 그래도 이 풍채로부터 어느 정도 예측할 수 있어 여기에서는 데빌 카즈야의 정체를 대예상해 보기로 하자.

예상 1 : 카즈야의 생이별의 형제

아케이드용, 플레이 스테이션용에 있어서는 이 두사람의 능력 차이는 거의 없다. 사실은 데빌 카즈야 쪽이 미묘하게 리치가 길지만 그것은 그리 대단하지 않다. 얼굴이 비슷하고 파워도 거의 비슷하다고 하는 것에서 생각할 수 있는 것이 카즈야와 형제는 아닐까 하는 것이다. 무슨 사정이 있어 형만 다른 곳에서 성장하게 된 것은 아닐까? 그 사정이라는 것은 예를들면 형 카즈야를 단련시키려고 박해에 가까운 것을 헤이하치가 하여 이를 걱정한 카즈미가 카즈야를 헤이하치의 눈에 띄지 않는 장소에 보호한 것인지 아니면 헤이하치가 카즈야에게는 하는 방법을 조금 바꿔 카즈야의 경우는 절벽에서 밀어 떨어뜨린 것은 아닐까?

예상 2 : 헤이하치가 만든 대 카즈야용 로봇

「철권2」의 데빌 카즈야는 하늘을 날고, 눈에서 레이저를 쏜다. 아무리 봐도 인간이라고는 생각할 수 없다. 「철권」에서 카즈야를 쓰러뜨린 헤이하치가 복수를 위해서 개발한 대 카즈야용 최종 병기라는 추정이 가능하다. 하지만 헤이하치는 데빌 카즈야와 싸운다. 헤이하치도 부랴부랴 만들어 봤지만 결국 그 강력함을 제어하지 못하게 되어 버린 것이다.

예상 3: 사실은 카즈야의 그림자 무사

전회 토너먼트에서 우승한 카즈야는 자신이 여러 사람으로부터 타게트가 되고 있다고 생각한다. 하지만 혼자만으로 적을 하나하나 쓰러뜨리는 것은 무리라고 생각해 자신의 그림 무사를 만들어 데빌 카즈야라고 명하였다. 데빌 카즈야가 카즈야보다 다소 화려한 것은 그림자 무사 제작시에 본래 의도를 잊어버리고 즐겨 버렸기 때문이다. 데빌 카즈야의 일은 기본적으로 카즈야의 주변을 방황하는 것이지만 그것이 적에게 알려지면 데빌 카즈야를 만든 의미는 없어지게 되므로 상대를 방심시키기 위해 두사람은 싸우거나 하는 것이다.

예상 4 : 격투 게임용 인형

데빌 카즈야는 격투기를 하고 있는 동료 사이에 인기있는 격투 게임 대전용 인형이다. 항상 수련 상대와 놀이 상대로서만 존재하고 있는 것이다. 인형이기 때문에 물론 생각은 없다. 철권의 격투가들은 팔이 쑤시고 싸우고 싶지 않을 때 그리고 싸우는 상대가 없을 때 스위치를 누르면 언제라도 격투해 준다. 완구이므로 모두를 즐겁게 하기 위해 레이저를 쏘는 등 다양한 기능을 장착하고 있는 것이다.

챔프클럽

신상품

훈민정음 95

삼성전자에서 개발한 국내 최초의 한글 윈도용 워드 프로세서인 훈민정음이 새롭게 버전 업하여 훈민정음 95를 발표하였다. 이 훈민정음 95의 특징은 인터넷을 지원하여 인터넷에서 사용되는 HTML을 ON-LINE상태에서 곧바로 불러와 정보를 읽을 수 있으며 직접 문서를 작업하여 HTML형식으로 저장, 보관하기도 쉽다. 스프레드쉬트, 3D차트, 프리젠테이션 기능까지 완벽하게 구현한 신개념 통합 소프트웨어이다. 또 훈민정음95는 32비트 코드로 완벽하게 처리되었으며 윈도 3.1 사용자를 위한 훈민정음 4.5도 제공하며 데이터의 상호 호환도 가능하다.

■문의처 : 삼성전자 (02)541-3000
■가격 : 기본팩 110,000원, 확장팩 44,000원 업그레이드 66,000원

멀티비전 노래방

CD롬 한장으로 집에서 노래방 특성을 살려 따라 부를 수 있는 가족 노래방 제품이 나왔다.

이 제품의 특성은 기존의 노래방 프로그램과는 달리 DOS에서 동작하여 처리 속도가 빠르며 마우스를 사용하여 손쉽게 조작이 가능하다. 또한 2,000곡의 최신 가요를 수록하여 신세대부터 성인까지 폭넓게 사용할 수 있으며 노래의 선곡에 따라 다양하며 화려한 화면으로 지루함을 느끼지 않고 즐길 수 있다.

■문의처 : 열림기획(02)704-2292
■가격 : 가격미정

터미네이터

아케이드를 IBM PC로 즐길 수 있는 IBM PC용 아케이드 조이스틱이 고봉에서 새로 나왔다. 이로서 아케이드 게임에서 느낄 수 있는 스릴과 흥분을 가정용 PC에서도 느낄 수 있게 되었다.

이 조이스틱의 특징으로서는 게임 소프트웨어에 따라 조이스틱의 버튼이 게임마다 다른 기능을 한다는 것이다.

■문의처 : 고봉(02)424-8742
■가격 : 19,000원

윙맨 라이트

바이맨에서 새로운 조이스틱 윙맨 라이트(WINGMAN LIGHT)를 시판할 예정이다.

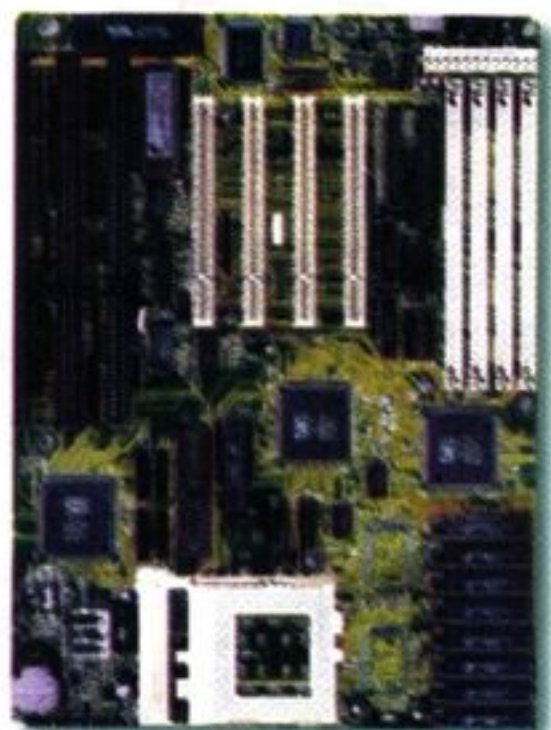
이 윙맨 라이트의 특징으로는 쥐기 편하게 디자인된 손잡이형으로 중심을 자체적으로 정밀하게 분석하는 정확하고 균형있는 커서 조절을 위한 2개의 중심축이 지원된다. 버튼, 탑, 핸들 캡 등이 모두 플라스틱 재질로 되어 있으며, 자동 발포기능과 수동 발포기능의 선택 스위치와 데스크탑 고정을 위해 SUCTION CUP(흡입 받침대)이 지원된다.

시스템 사양은 IBM PC, XT, AT 호환기종이며, 게임포트에 15PIN-CONNECTER를 직접 연결하면 사용이 가능하다.

■문의처 :바이맨(02)555-3216
■가격 : 2만원대

알토스 586 주기판

상록 알토스에서는 새로운 586 주기판을 공급한다. 이 586 주기판은 기존의 비동기(ASYNCHRONOUS : 20-15NS)식에 대신하는 동기(SYNCHRONOUS : 8-7NS) 식으로 CPU의 부담을 줄이고 CPU의 효율을 최적화하기 위한 PIPELINE BURST 방식을 채용하였다. 성능, 안정성, 호환성, 확장성 등 사용자 지향의 세심한 설계와 기술력으로 사용자를 완벽하게 만족시킬 수 있는 제품이다.

■문의처 : 상록알토스(02)703-2168
■가격 : 미정

동키콩 미니시계

이번에 신발매하는 이 미니 알람시계는 가로, 세로 55밀리, 폭 27밀리의 손바닥 사이즈이다. 크기는 이렇게 작지만 알람시계로서의 기능은 뛰어나 여행에도 아주 적합하며 선물용으로도 최상이다. 문자판에 그려 있는 동키콩 디자인도 3종류가 있어 취향에 맞게 선택할 수 있다.

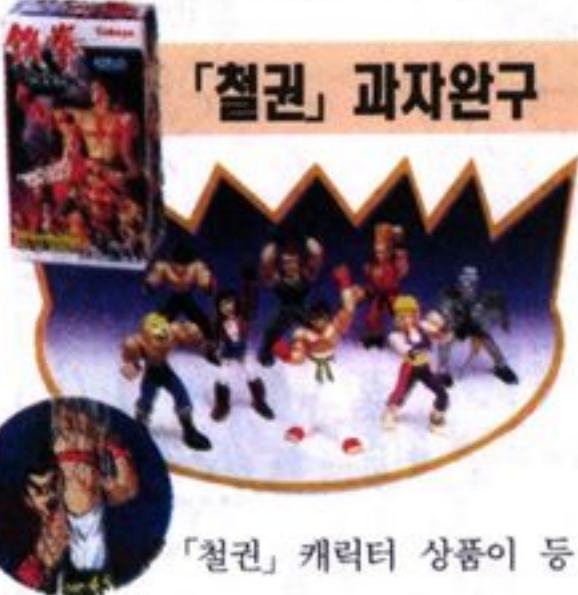
■판매원 : 릭발
■가격 : 1,000엔

「요시 아일랜드」 과자완구

「요시 아일랜드」의 라무네가 들어 있는 과자완구를 소개한다.

「대쉬 요시」에는 요시와 아기마리오의 프로모델이 1세트 들어 있다. 이 두개를 조립하고 요시의 등에 마리오를 업히면 성공. 프로모델에는 태엽이 장착된 차를 앞으로 끌어 태엽을 감으면 요시가 달리기 시작한다.

■판매원 : 반다이
■가격 : 「대쉬 요시」 200엔

「철권」 과자완구

「철권」 캐릭터 상품이 등장하였다. 「철권」 과자완구에는 라무네외에 덤으로 인형하나와 딱지 한장이 들어 있다. 패키지 밖에서는 내부가 보이지 않기 때문에 어떤 캐릭터가 들어 있는지를 상상하는 것도 재미있다.

■판매원 : 카바야식품
■가격 : 100엔

플래시 백

실리콘 벨리의 최첨단 녹음 기술, 초간편 기능, 테이프 없이 녹음 가능한 세계 최초의 IC녹음기 「플래시 백」이 시판에 들어갔다.

이 작은 녹음기는 순간적인 억세스 기능이 뛰어나 버튼 두개에 의하여 바로 그 순간 쉽게 녹음할 수 있을 뿐만 아니라 녹음된 내용을 쉽게 찾을 수 있다. 녹음, 재생, 반복, 지움, 편집 기능을 버튼 하나로 조작 가능하며 반복적으로 영구히 사용할 수 있다.

■판매원 : 세진산업(02)265-1495
■가격 : 18~22만원

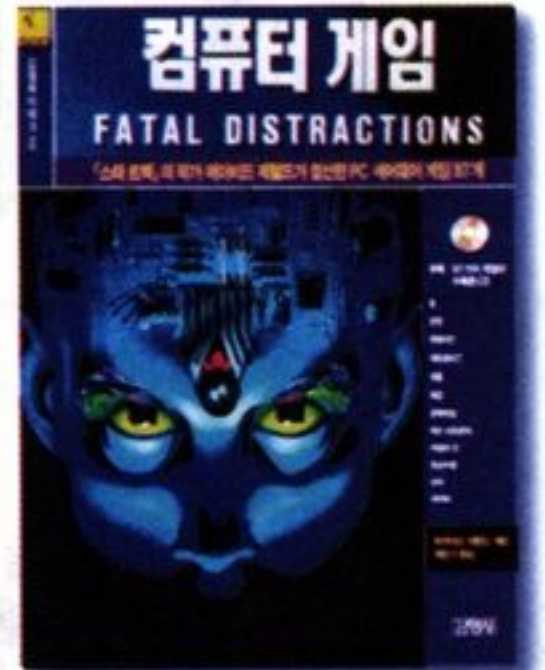
서적 컴퓨터 만화 길라잡이

누구에게나 친숙한 만화로 어려운 컴퓨터를 초보자들이 친숙하게 접할 수 있게 만화로 설명이 된 책이 나왔다. 이 책은 초보자의 마음으로 만들어진 일반적인 만화의 개념을 뛰어넘어 쉽고 편하게 이해할 수 있도록 구성하였다. 아직도 컴퓨터가 어렵다고 주저하는 사람들에게는 좋은 지침서가 될 것이다.

■문의처 : 정보문화사(02)3673-0114
■가격 : 8,000원

컴퓨터 게임

「스타트렉」의 작가 데이비드 제롤드가 지은 이 「컴퓨터 게임」에는 세계적인 통신망에서 제공하는 수많은 게임소스 가운데 가장 재미있는 게임을 무려 87종이나 엄선해 놓았다. 180MB 용량의 CD에 수록된 최신 신나는 오락게임을 간단명료한 설명으로 엮어 놓아 현재 전세계에 통용되고 있는 오락을 한눈에 알아 볼 수 있다.

■문의처 : 김영사(02)745-4823
■가격 : 15,000원

영화 카피캣

이 작품 「카피캣」은 영화계의 최고 여배우로 알려져 있는 시고니 위버와 「피아노」에서 뛰어난 연기로 아카데미 여우 주연상을 받은 홀리 헌터가 주연한 이 영화는 샌프란시스코 일대를 공포에 떨게 하는 연쇄살인범을 찾아내어 검거하는 고전 서스펜스 스릴러물이다.

여자와 남자의 감수성이 적절히 조화되어 성격와 이야기 묘사를 훨씬 더 풍부하게 만들었다.

■문의처 : 워너브라더스 코리아(02)547-0181

비디오 듀스(DEUX) 뮤직비디오

이 뮤직비디오는 지난 7월 17일 잠실 체조경기장에서 3만여 팬들이 운집한 가운데 벌어졌던 듀스 고별 콘서트 내용을 담았다. 총 17곡이 수록된 이 뮤직비디오는 이현도와 김성재가 펼치는 힙합 댄스와 강한 비트의 랩 뮤직의 진수를 볼 수 있다. 이 뮤직비디오는 아직도 듀스를 사랑하는 많은 팬들에게 흥분과 선율을 선사할 수 있을 것이다.

■문의처 : 영프로덕션 (02)531-5616

가볼만한 곳 쥬라기대탐험전

세계 최초로 1억 6천만년전 세계를 첨단 과학으로 재현하는 쥬라기 대탐험전이 한국 종합 전시장(KOEX)별관에서 펼쳐진다. 쥬라기, 백악기의 육지, 바다공룡을 비롯해 빙하기, 현대의 맘모스, 고래에 이르기까지 지구상에 존재했던 거대 동물을 철저한 고증과 첨단 과학기술을 통해 생생히 재현하였다.

■기간 : 12월 16일~ 96년 1월 24일
■장소 : 한국 종합전시장 별관 및 옥외시장
■입장료 : 어른 12,000원 중고생 9,000원

즐거운 챔프가족

일요스페셜추적30초
미국로즈웰 UFO
타락사건!
MBS

하지만 더 쇼킹한 충격!
version up!
버경 업!

과연 이보다 더 쇼킹한 것이 있을까?
잠깐

물론 아는 사람은 다 아는 울트라맨 68 게임기!
내가 잠깐 했는데...

챕프독자여러분 창간이래 끈덕지게 버텨온 저에게 드디어 서광이 비추기 시작했어요!
판 깨는군!

그럼 감동적인 저의 실화를 보여드리죠
컷맨 잘부탁해!
쿨

안돼유. 편집장님 요번에는 21살 처녀와 떡어진 60의 송백정의 러브 스토리여요!

편집권은 편집장님이 갖고 있다
하극상의 결말!
으악 더러워서 잡지사차려 나가야지

꼽다 꼬다!
챔프 II 를 만들던가 해야지

강가딘 편집장의 주변정리
챔프창간이래한번도 뛰어보지 못한사람

표준인 백정의 혀
강가딘 편집장의 혀
정상
짧다

평상시
배정아 (백정아) 호시 (혹시) 돈 인니 (돈있니)?
발음죽이는군!

열 받을시
뭐라고하시는지 모르지만 무척 화가나셨군

◆ 88년 조부장님 토큰1개
◆ 91년 송백정 이쑤시개
◆ 94년 앙드레동백 빤스1개
메모광

그는 동안(어리게 생긴 얼굴)이라! 간혹 사람들이 착각하는 경우도 있었다
휴~ 깜빡 조는 사이에 머리를 빡빡 깍았네

예끼 고얀놈 어린 놈이 담배를 피워
빡

할아버지! 저는 어른이에요
실례~

또다른 외형적인 콤플렉스!
어머

강편집장님 새로산 TV위에 올라 가시면 어떡해 요!
그는... 그는... 숏다리였다

늘어나라 다리야! 제발! 소원이다
삼촌 밥먹어!

게임이 있는 행복한 겨울 만들기

버그를 잡아라!

이번 호에도 '버그를 잡아라' 코너에 마련된 만화를 독자가 보내주신 것 중에서 뽑았습니다. 앞으로도 계속 보내주시길 바라며 만화가 채택되신 분에게는 포상점수 500점을 드리겠습니다.

전형우/

포상점수 1,000점

최명현/

버그 생포상황

본지 75P 문 화방송 (X) 문화방송 (0)
본지 76P 환호 (O) 호환 (X) 오오사카 (X) 오사카 (0)
본지 77P 발표은 (X) 발표는 (0)
본지 79P 콘트롤러르 (X) 콘트롤러를 (0)
본지 98P 로보트을 (X) 로보트를 (0)
본지 99P 변화이 (X) 변화가 (0)
본지 101P 특별한 이유 없나 (X) 특별한 이유 없다 (0)
본지 107P 밑의 세가지 그림이 서로 바뀜

포상점수 2,000점

박현선/

발신자 검색

MERRY CHRISTMAS! 안녕하세요? 빅보스님. 저는 이번에 버그를 처음 잡아서 보내는 X세대 초보자 버그헌터입니다. 제가 이렇게 버그를 잡아 올리는 것은 게임챔프에 서식하는 사진 버그, 글씨 버그 등 다양한 죄를 지은 버그를 없애기 위해서 였습니다. 시험기간 중에도 버그를 박멸하기 위해서 보냈으니 꼭 좀 뽑아주십시오. 감사합니다.

버그 생포상황

본지 83P 사진 맨 위 2번째와 3번째 칸의 두번째 사진이 서로 설명이 바뀜.
본지 92 - 93P 요시 아일랜드의 용량 24 (X) 19(O) 두근두근 메모리얼의 가격 9,800엔 (X) 6,800엔 (0)
본지 139P 슈퍼 동키콩2, 드래곤 퀘스트 VI, 로맨싱 사가3의 사진이 뒤바뀜.
본지 194P 제작사 카멜롯 (X) SCE (0)

포상점수 1,000점

임헌복/

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님 저는 게임챔프를 1년 넘게 보아온 독자로서 게임챔프에서 많은 것을 배웠습니다. 저는 현재 새턴과 IBM PC가 있기 때문에 지금 내 목표는 플레이 스테이션입니다. '버그를 잡아라' 코너는 제가 지금까지 한번도 보내본 적이 없기 때문에 아직 미숙합니다. 그러니 제가 용기를 얻도록 꼭 뽑아주세요.

버그 생포상황

본지 92P 크로노 트리거 용량 24M (X) 32M (0)
본지 92P 프린세스 메이커2 시뮬레이션 (X) 육성 시뮬레이션 (0)
본지 104P 버철2 발매일 12월 초순 (X) 12월 1일 (0)
본지 133P 가격 : 3,900엔 (X) 가격 : 3,980엔 (0)

포상점수 500점

조성우/

발신자 검색

안녕하세요? 저는 게임을 사랑하고 존경하는 새턴 유저입니다. 지난달 저는 버그를 무려 10개나 찾아서 보냈는데 조금 늦어서 그런지 제 시간내에 도착하지 못한 것 같아서 이번에는 조금 빨리 보냅니다. 이번에도 저는 버그를 위해 열심히 읽어가며 찾았으니 잘 부탁합니다.

버그 생포상황

본지 2P(광고) 버쳐 파이터 (X) 버철 화이터 (0)
버쳐 캅 (X) 버철 캅 (0)
본지 14P 버쳐 파이터 (X) 버철 화이터 (0)
본지 123P 가격 : 68,000 (X) 6,800 (0)
본지 141P 베직트 (X) 베지트 (0)
부록 44P 장르 : 아케이드 (X) 슈팅 (0)

포상점수 500점

이영주/

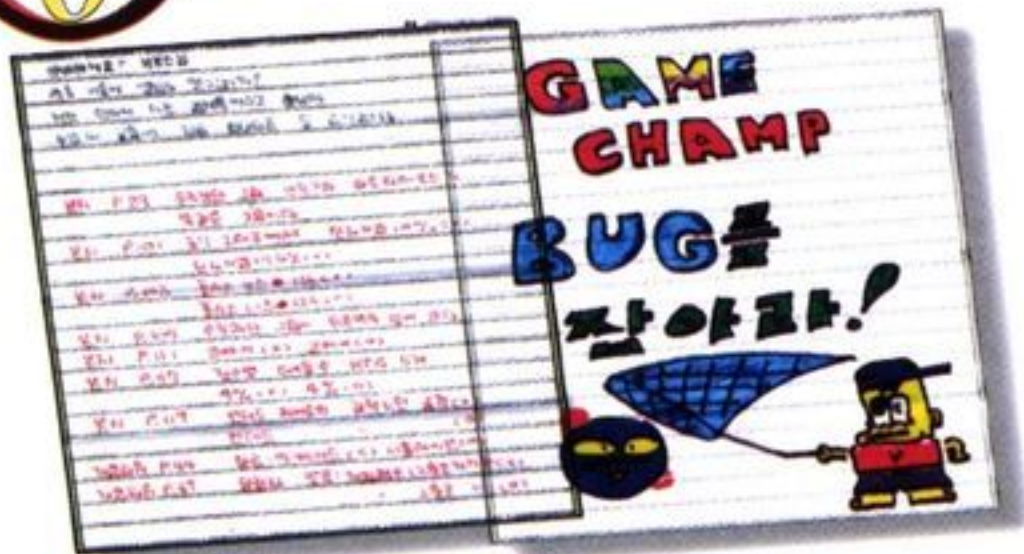
발신자 검색

안녕하세요? 2번째 보내는 버그잡이인데 이번도 지난 번처럼 안뽑힐지 안그러면 운좋게 뽑힐지 모르겠군요. 보스님께서 잘 봐주셨으면 합니다. 저는 아직까지 버그잡는 것엔 병아리거든요. 시험인데도 불구하고 잡아놓은 버그들이 맘에 드실지 모르겠어요. 꼭 맘에 드시길 바라며 감기 조심하시구요.

버그 생포상황

본지 153P 그림 밑의 사이록 (X) 사일록 (0)
본지 216P 이스V 가격 미정 (X) 9,800엔 (0)
본지 217P 폴리스 너츠 가격 미정 (X) 6,800엔 (0)

포상점수 500점

김시원/

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 추운 겨울에 열심히 일하십니까? 저는 진해에 사는 김시원이라고 합니다. 두번째 공들여 잡은 버그를 잘 받아 보세요.

버그 생포상황

본지 89P 우측 상단 그림 센다크와 파르파레오스가 똑같은 그림이다.
본지 101P 표7 그래프에서 전자게임 10% (X) 전자게임 17.6% (0)
본지 103P 폴리스 노츠 (X) 폴리스 너츠 (0)
본지 117P 장르별 타이틀 수 RPG 5개 9% (X) 4% (0)
부록 69P 당첨자 발표 : 게임챔프 12월호 게시판 (X) 2월호 게시판 (0)

포상점수 500점

이병호/

발신자 검색

빅보스님 안녕하세요? 저는 저번달에 보내기는 했는데 보기좋게 낙방을 했습니다. 그래서 굳은 마음으로 재차 도전을 합니다. 아무쪼록 꼭 뽑아주세요.

버그 생포상황

본지 157P 김웅제 (X) 김웅재 (0)
본지 179P 점수 200점 (X) 점수 1,000점 (0)
별책부록 26P 참참 (X) 참참(0)
나인하르트 지가 (X) 나인하르트 지거 (0)
가후인 니코친 (X) 가후인 니코틴 (0)

포상점수 500점

김동현/

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. '버그를 잡아라'에 두번째 도전하는 김동현이라고 합니다. 추운 겨울 날씨에 감기는 안걸리셨는지요? 저는 지금 기말고사 시험중이지만 하루라도 게임챔프를 보지 않으면 눈안에 가시가 돋혀서 시간날 때마다 책을 보고 버그를 잡았습니다. 제가 잡은 버그에 큰 만족하시길 바라며 X-MAS도 축하드리죠.

버그 생포상황

본지 91P 리버시온 장르 : 슈팅 (X) 대전 격투 (0)
본지 104P 버철 화이터2 가격 미정 (X) 6,800엔 (0)
본지 123P 건네주다와 만지다의 아이콘 사진이 바뀌었음.
본지 145P 활모양을 한 유민파는 척후부족의 리더에서 화살표 방향이 잘못됨.

그밖에 버그헌터 리스트

윤동준/
권광현/
강홍래/
이주관/
이동규/
신영주/
김종현/
김경민/

■그밖에 헌터 리스트에 당첨되신 분에겐 전원 챔프점수 200점을 드립니다.

금단의 비법

슈퍼 컴보이

선물과 점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 분에게는 1,000점을 드립니다.

※ **보낼 곳** : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 〔금단의 비법〕 담당자 앞

천지창조
비밀의 건물이 출현

우선 「네오·토기오」까지 가서 경찰서 옆 공터 오른쪽 위에 있는 쓰레기통을 조사하면 안에서 소리가 나며 플레이어가 이벤트를 선택하게 된다. 여기에서 그 소리의 주인을 살려 주기 위해 「구출」을 선택하자. 그런 다음 「괴물」이 나타나면 쓰러트리자. 싸움에 승리하면 닭처럼 생긴 캐릭터가 출현해 말을 시킨다. 말이 끝나고 원래의 마을 화면으로 되돌아 가면 공터였던 곳에 QUINTET라고 써여져 있는 건물이 어느새 세워져 있다. 안으로 들어가면 닭이나 개구리 같은 캐릭터가 무엇인가 일을 하고 있다. 이 때 무슨말을 들려 줄지 기대해 보자.

「구출」을 선택하면 안에서 괴물이 나타나 전투장면으로 바뀐다

로맨싱 사가3
숨겨진 캐릭터 '눈사람'을 동료로

눈사람이 사는 마을은 눈속에 감춰져 있지만 오로라가 나타나는 밤이 되면 그곳에 갈 수 있게 된다. 눈사람의 방어력은 낮지만 다양한 현무술을 습득하고 있어 후방에서의 마법 지원을 시키면 꽤 강력한 힘을 발휘한다.

이벤트를 클리어하는 방법에 따라 오로라의 발생률이 변한다

숨겨진 캐릭터 '보스톤'을 동료로

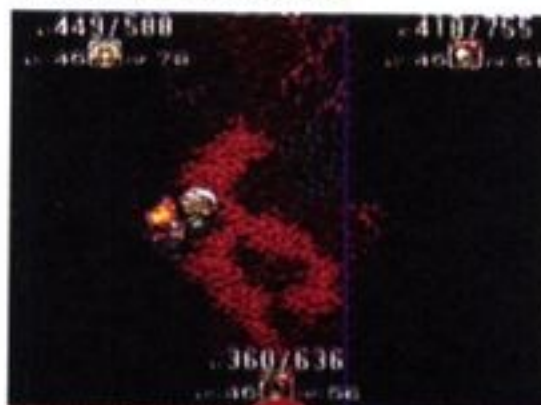
보스톤들은 남해의 외딴 섬에 살고 있다. 그들은 마해공 폴르네우스가 숨어 있는 해저궁이 있는 장소도 알고 있다. 더구나 아주 강력한 숨은 진형기인 갤럭시를 습득하기 위해 중요한 현무진을 가지고 있어 많은 도움을 주는 동료이다.

보스톤들은 마귀족들에게 위협당하고 있어 위태로운 나날을 보내고 있다

보스톤을 동료로 만들면 수중전에서 맹활약을 보여줄 것이다

성검전설3
강적 '블랙라비' 출현!

우선 주인공을 '엔젤라'나 '듀란'으로 해서 드래곤즈 홀로 가서 홍련(붉은 연꽃)의 마도사를 쓰러뜨린다. 원래는 곧바로 다음 목적지로 향하게 되지만 여기에서 다시 한번 이 던전에 들어가 제일 처음에 있는 은 여신상이 있는 곳까지 진행하자. 거기에서 왼쪽으로 더 들어간 후 사진 속에 있는 장소까지 들어가 보자. 그러면 거기에 '무엇인가 있다'라는 메시지가 나타나 '블랙라비'와의 전투가 개시된다. 이 전투는 도중에 도망갈 수가 없기 때문에 체력에 신경쓰면서 블랙라비를 쓰러트려야 한다.

이 수상한 곳으로 들어가면 숨은 실력자 '블랙라비'와의 전투가 개시된다

모든 마법을 사용할 수 있으며 레벨 99 '그레이트데몬'을 소환할 수 있다

택틱스 오거
저절로 레벨 업!

내버려 두기만 해도 점점 유니트의 레벨이 올라가는 방법이 있는데 우선은 본체에 연사기능이 붙은 콘트롤러를 접속해 두자. 다음에 레벨이 같은 회복 마법을 사용할 수 있는 유니트를 2개 파티에 참가시키자. 그리고 이 2유니트의 양손에 방패를 장비시키고 트레이닝 모드를 선택해 1대 1로 대결시킨다. 이 때 유니트의 조작은 양쪽 모두 컴퓨터로 설정해 두어야 한다. 또한 트레이닝이 시작되면 A 버튼을 연사해야 하기 때문에 테이프 등을 사용해 버튼을 눌러 준 상태로 고정해 두자. 그 상태에서 전투하면 방패로 공격하기 때문에 데미지가 적을 뿐만 아니라 HP가 감소하면 회복 마법에서 자동적으로 회복시켜 주므로 트레이닝을 중단할 때까지 2개의 유니트는 싸움을 계속하게 된다. 더욱이 공격이 성공할 때마다 조금씩 경험치가 들어오기 때문에 시간은 걸리지만 자동적으로 레벨이 상승해 간다. 대신 1시간 내버려 두면 레벨은 10 정도 상승한다. 이렇게 해서 레벨이 높은 유니트가 생기고 이 유니트를 상대로 트레이닝을 하면 다른 유니트의 레벨도 올라간다.

비슷한 수준의 회복 마법을 사용할 수 있는 캐릭터의 양손에 방패를 장비시키자

로맨싱 사가3
반지 매매를 반복해 돈을 모으자

우선 '왕가의 반지'를 입수한 후 야마스 마을에 가 상점에서 반지를 사두자(가격은 2,500오람). 여기에서 일단 상점을 나왔다가 다시 안으로 들어가 주인에게 말을 시키면 예쁜 반지가 있다고 권하는데 이때는 단지 10오람을 들이고 반지를

살 수 있다. 그런 다음 상점을 나와 방금 전에 산 반지를 보고 있으면 어느샌가 '왕가의 반지'로 변해 있을 것이다. 그러면 이 반지를 다시 팔아 버리자. 이런 식으로 팔고 사는 것을 몇번 반복하면 한번에 2,490오람씩 벌 수 있게 되어 굳이 적과 싸우지 않아도 간단하게 돈을 모을 수 있다.

슈퍼 동키콩2 / 나무통에서 워프

스타트해서 갑자기 골 지점까지 워프할 수 있는 나무통을 스테이지 1의 '메인마스트크라이시스'와 '라트리 등장'사용 할 수 있다. 우선 '메인마스트크라이시스'는 스타트 지점에서 오른쪽으로 진행해 오른쪽의 나무통 발판으로 이동하기 전에 딕시의 포니테일스핑을 사용해 마스트 부근까지 돌아가면 보이지 않는 나무통이 있다. 다음은 '라트리 등장'으로 이것도 스타트해서 곧장 왼쪽으로 진행해 아래 발판으로 떨어지기 전에 포니테일스핑으로 스타트 지점의 바로 아래 부분으로 이동하면 이것 역시 보이지 않는 나무통에 들어가 골 직전까지 워프할 수 있다.

'메인마스트크라이시스'의 워프 나무통 장소. 디디의 기술을 사용하자

삼성 새턴

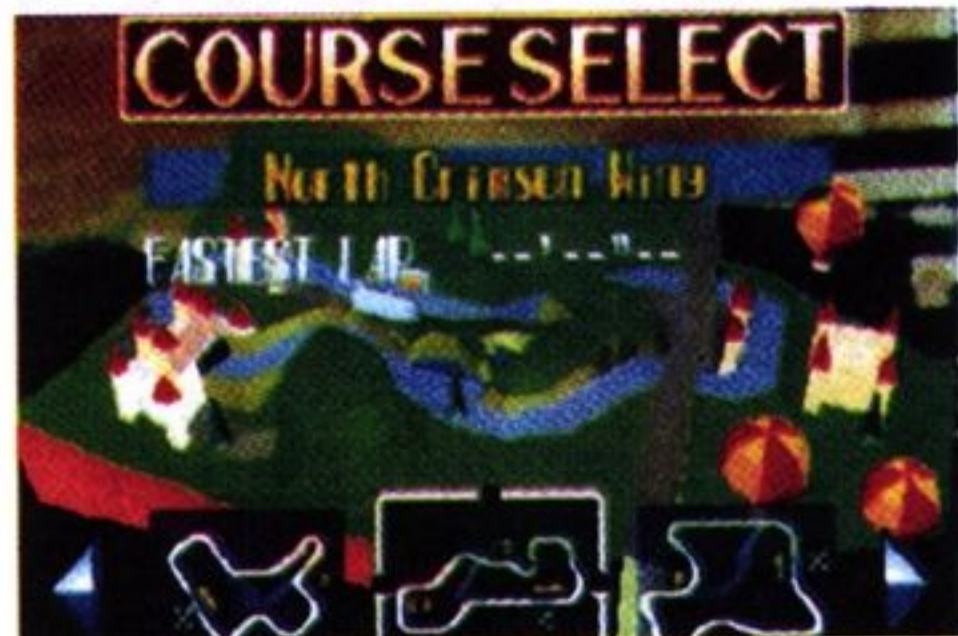
행온 GP '95 숨겨진 코스를 찾아내자

우선 옵션 화면으로 들어가 B버튼을 눌러 곧 모드 선택 화면으로 돌아오자. 다음 그 상태에서 버튼 「R, R, L, R」순으로 누르자. 그러면 코스 셀렉트 화면에서 4 6번째 코스를 선택할 수 있게 된다.

엔듀런스 모드를

어드버타이즈 데모가 표시되면 방향 버튼을 「상, 하, 우, 좌」의 순으로 누르고 그다음 「X, Y, Z」 버튼을 동시에 누르자. 그러면 모드 셀렉트 화면이 바로 엔듀런스(Endurance/고난)화면으로 바뀐다.

어드버타이즈 데모라는 것은 바로 이와 같은 화면으로 이 상태에서 커멘드를 입력한다

복잡한 조건을 만족시키지 않아도 엔듀런스가 모드 선택으로 추가된다

본래는 일정 조건을 충족시켜야만 나타나는 3개의 코스가 갑자기 등장한다

투신전S 누구나 할것 없이 모두 2등신

조금 더 투신전S를 재미있게 즐길 수 있는 방법은 게임 모드를 선택할 때 콘트롤러 L버튼과 R버튼을 누르면서 모드를 선택해 등장 캐릭터가 2등신이 되도록 한다. 필살기 등은 보통 때와 같지만 왠지 코믹하게 보이는 효과가 있다.

버철 화이터2 관전 화면으로 명장면을 즐기자

워치 모드를 선택해 컴퓨터끼리 대전시킨 후, 전투중에 ×버튼을 누르자. 그러면 대전 화면이 계속해서 바뀌기 때문에 평상시에는 볼 수 없는 명장면들을 다양한 시점에서 관전할 수 있게 된다.

월드 어드벤스드 대전략 전투의 위치를 정하자

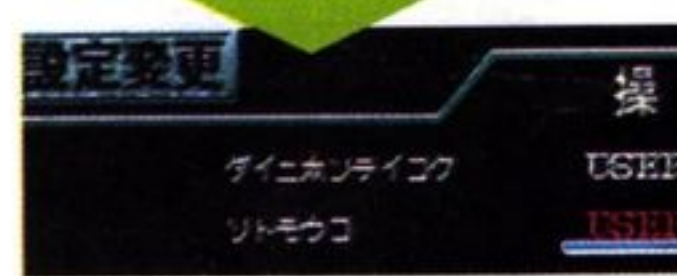
전투신의 카메라 앵글이나 기후, 지형의 누적도를 자유롭게 변경할 수 있는 비밀이 밝혀졌는데 우선 전투가 시작되기 전에 유니트의 공격과 수비력 등이 표시되는 화면에서 2P측 콘트롤러의 A버튼을 연타하자. 이것이 성공하면 화면에

우선은 게임을 시작해 아무 유니트에서 공격을 개시한 후 유니트의 공격력과 방어력이 표시되면 여기서 커멘드를 입력하자

「CANERA」나 「WEATHER」 등의 항목이 표시된다.

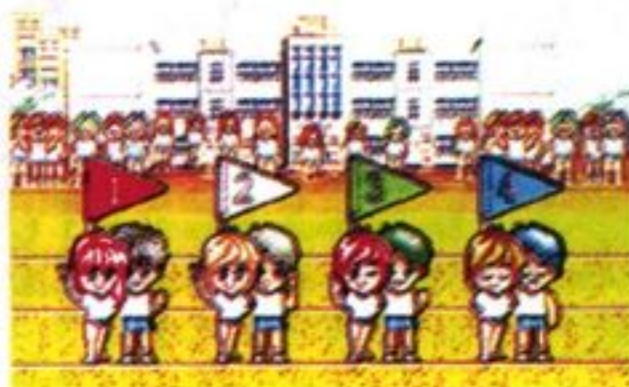
적군을 조종할 수 있다 캠페인 모드에서

플레이 중에 설정변경 항목을 선택하자

사운드의 SE에 커서를 맞추고 25와 97의 효과음을 듣는다

그런 다음에는 플레이어가 적군을 조종할 수 있게 된다

플레이 스테이션

두근두근 메모리얼 능력치가 573까지 상승

이름을 입력하는 화면에서 주인공의 별명을 일본어로 코나미 맨(こなみまん)이라고 입력한다. 그런 다음 게임을 시작하면 주인공의 능력치가 전부 573이 되어 있을 것이다. 이 서브 택을 사용하면 1년째가 되는 체육대회나 기말고사에서도 반드시 1등을 하게 된다. 더욱이 휴양 커멘드만으로 3년간 지내면 다른 여자아이가 거의 등장하지 않기 때문에 시오리의 공략에 전념할 수 있다.

비밀 정보를 입수하자

정보지에서 게임의 비밀 정보를 입수할 수 있는데 우선 휴일 커멘드 선택 화면에서 정보지 커멘드를 선택하자. 그 다음 정보지 화면에서「상, 상 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, ○, ×」순으로 재빠르게 누르면 게임의 서포트 테크닉이나 공략법 등 비밀 정보가 화면에 표시된다. 이 비밀 정보는 3개월 정보지의 기사가 바뀔 때 마다 내용이 변한다.

이와 같은 비밀정보를 몰래 볼 수 있다

앨범을 감상하자

2P측에도 콘트롤러를 접속시켜둔 다음 엔딩 스탭 롤이 흐르면 2P측의 ×를 누르자. 그러면 고백받은 여자 아이의 앨범을 볼 수 있게 된다.

여자 아이들과의 추억이 가득 담긴 앨범을 볼 수 있다

오프닝 타이틀 곡을 여유있게

타이틀 화면에서 보통때에는 데이터 화면으로 이동되지만 「상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, ×, ○」순으로 재빠르게 누르면 갑자기 오프닝 타이틀 곡이 흘러나온다. 이 비법을 사용하면 프롤로그 데모 신을 생략하고 오프닝 타이틀 곡을 여유있게 감상할 수 있게 된다. 이 방법은 노래만 듣기를 원하는 사람에게 유용하며 노래연습도 할 수 있다

HP가 1증가

주인공이 궁지에 몰리면 포즈를 취하고 코나미 커멘드를 입력하자

불량배에게 습격당하는 이벤트가 발생할 때 전투 화면에서 스타트를 눌러 포즈를 취한 다음「상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, ×, ○」순으로 신속하게 버튼을 누르자. 그리고 포즈를 해제하면 주인공의 HP 최대치가 1상승되어 있게 된다. 이 커멘드는 전투중에 몇번이라도 입력할 수 있기 때문에시간만 넉넉하다면 주인공의 최대 HP를 원하는 만큼 올릴 수 있다.

리지 레이서 레볼루션
비법 테크닉

1. 라이트 조작 : 타이틀 화면에서 L1+R1을 누르면서 십자버튼을 상하좌우를 누르면 라이트가 움직인다. 이때 네모버튼이나 엑스버튼을 누르면 라이트의 크기가 조종된다.

2.미러 코스 : 스타트한 후 턴을 해 바로 뒤의 벽을 향해 시속 100Km 이상으로 돌진한다

3. 데이터 로드 중의「갤러그88」로 적을 전부 쓰러뜨리면 사용할 수 있는 차가 8대 증가한다.

4. 검은 차 사용 & 엑스트라 코스 출현 : 초급, 중급, 상급에서 1위를 차지하자

5. 드리프트 콘테스트 : 타임 트레이얼 결정시에 네모버튼+엑스버튼

드리프트 모드에서 드리프트 테크닉으로 포인트를 얻자

비욘드 더 비욘드
무한대로 돈을 모을 수 있다

「힘의 링」등, 링의 종류(링 이외의 다른 장비품은 안된다)를 장비한 채 물건을 팔아보자. 그러면 판 돈도 받을 수 있고 링도 없어지지 않는다. 이것을 몇번 반복하면 많을 돈을 생긴다. 게다가 팔았던 것을 다시 살 수도 있기 때문에 평상시는 종류별로 하나씩밖에 입수할 수 없는 링을 많이 얻을 수 있게 된다.

제로 디바이드
자기가 무적이 된다

2P측에도 콘트롤러를 연결해 두고 2P측의 셀렉트와 스타트를 누른 채 게임을 작동시키고 보너스 게임 타이틀 화면을 빠져 나온 후 CONF-GURATION에 커서를 맞추고 ○버튼을 계속 눌러 결정한 다음 ○버튼을 누른 채 SPEED 항목에 커서를 맞춰 1P측 좌상, R2, L2, △를 동시에 누른다. 그러면 화면이 붉게 되어 자기가 무적으로 변한다.

해저 대전쟁
3종류의 비법 테크닉

30시간 이상 플레이하면 대전 스테이지 번호가 표시된다

1. 스테이지 선택

타이틀 화면이 표시될 때 커멘드를 좌상, 셀렉트, ○버튼을 동시에 누르면 보통때의 스테이지가 아닌 엔딩도 선택할 수 있는 편리한 스테이지를 선택할 수 있게 된다.

2. 무한 컨티뉴

컨티뉴를 완전히 사용해 버리면 게임 오버가 되지만 셀렉트와 ○버튼을 누르면서 스타트를 누르면 다시 컨티뉴할 수 있다.

크레지트가 없어졌을 때 커멘드를 입력하자

3. 스피드 업과 다운

스피드가 너무 빠르다고 느끼는 사람은 포즈를 걸어 L2 + △를 누르면서 포즈를 해제하자.

스피드가 너무 느리다고 느끼는 사람은 포즈를 걸어 R2 + △를 누르면서 포즈를 해제하자.

/ 스테이지 선택

약간 시간이 걸리지만 총 플레이 시간이 30시간을 넘을 때까지 플레이하자. 그러면「VS PLAY」의 플레이어 셀렉트 화면에 스테이지 번호가 표시된다. 여기에서는 플레이어를 결정하고 방향키 아래에서 원하는 스테이지의 번호를 선택해 결정하자.

독자 금단의 비법

ARC
철권2 /데빌 카즈야를 선택할 수 있다

우선 동전을 넣기전에 스타트 버튼을 누르고 있는다. 그 다음 동전을 넣으면 '철권2!'이라는 화면이 멈춰 있다. 이때 「상, 상, 상, 하, 하, 좌, 우」를 입력하고 RK를 누르면 캐릭터고르는 화면이 나온다. RK를 계속누르고 있는상태에서 하, 하를 입력하면 '데빌!' 이라는 소리가 나오면서 고를 수 있다.

전상운/ 강동구 상일동 주공APT 302-301호

삼성새턴
샤이닝 위즈덤
신비한 아이템은 나무에서 얻을 수 있다

게임 도중 색상이 다른 나무나 잎이 많은 나무가 종종 등장하는데 색상이 다른 나무 앞에선 브레이즈 오브를 착용한 후 나무 앞을 살피면 계단이 생겨 아이템을 얻을 수 있다. 그리고 잎이 많은 나무에서는 브라스터 오브를 착용한 후 태풍으로 나무잎을 날려 버리면 역시 계단이 생겨 신비한 아이템을 얻을 수 있게 된다. 또한 게임 도중 금이 많이 간 벽면에 헤비 슈즈를 신고 헤딩하면 없었던 동굴이 생긴다.

성정섭/ 대구시 북구 산격 4동 1429-23번지

삼성새턴
투신전S
마지막 보스 「크피드」 사용법

선택 모드에서 우선 「1P GAME」을 하자. 그리고 마지막 보스 '크피드'를 만나면 떨어져저 일부러 지고 다시 선택모드에 들어와 「1P VS COM」을 시작하자. 캐릭터 선택 화면에서 패드를 2P에 연결해 스타트 버튼을 누르면 크피드가 등장한다. 여기서 2P쪽 패드를 움직이면 크피트는 사라져 버린다. 또 크피드는 2P에서만 사용할 수 있다.

필살기 :(2P쪽에서) ← ↓ ↙ + 베기, ↓ ↘ → + 차기, 점프중 ↓ ↘ → + 베기

* 중간에 컨티뉴하면 '가이아'에서 끝나므로 주의하자!

김대식 / 인천 광역시 계양구 작전 1동 동보 APT 103-903

슈퍼 알라딘보이
스토리 오브 도어
서머솔트 연속 사용방법

1.서머솔트를 3번 연속 사용방법
— 주인공이 오른쪽을 보고 있을 때는 → ↗ ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → ← → 를입력한 후B버튼을 누른다. 주인공이 상단을 보고 있을 때는 ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↓ ↑ 를 입력한 후 B버튼을 누른다.

2. 장검 5번 연속 베기
— 주인공이 오른쪽을 볼 때 → ↗ ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → ← → 를 입력 한 후 B버튼을 누른다. 주인공이 상단을 볼 때 ↑ ↖ ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ ↓ ↑ 를 입력 한 후 B버튼을 누른다

임대혁 / 경상북도 경주시 황오동 58-6번지

ARC / 네오지오
KOF '95 / 이오리의 무한연타

* 이오리 (단 기력 게이지가 MAX이면 안된다)

우선 백이십칠식 규화를 재빨리 2연타 시킨 후, A를 누르면 약손이 상대를 가격하게 된다. 이 때 상대가 착지할 때 쯤 다시 백이십칠식 규화를 2연타. 이런 식으로 계속 반복하다보면 9연타 정도가 가능해 진다.(캔슬을 걸면 더욱 증가된다)

이런 캔슬기는…

점프 강발 → 앉아서 약발(최대한 많이) → 백이십칠식 규화 2연타(반드시 빠르게 입력) → 일어서서 약손 백이십칠식 규화 2연타 → 일어서서 약손 → 백이십칠식 규화 2연타 → 백식 귀신 태우기.

김경혜 / 서울시 양천구 목3동 동신 APT 8/804

슈퍼 알라딘보이
아랑전설2
처음부터 초필살기를 사용하자

타카라 로고가 나오면 파워 게이지를 입력한다. 이때 소리가 나오면 성공. 옵션으로 들어가면 딥 스위치라는 모드가 추가된다. 이때 오른쪽 숫자를 모두 1로 만들고 시작하면 처음부터 초필살기를 사용할 수 있다.

정훈엽 / 경기도 안성군 원곡면 칠곡리 독정 672번지

SFC
화이널 환타지6
데미지를 거의 받지 않는다

에드가의 연장 중 드릴을 동료 인원수에 맞게 사고 캐릭터가 가지고 있는 방패와 아이템란에 있는 방패를 모두 팔아 버린다. 그리고 각 캐릭터에게 자동으로 무기를 달아 보면 방패가 있는 자리에 드릴이 들어 오게 되고 그렇게 되면 적에게 맞아도 1밖에 감소되지 않게 된다.

무명씨 / 인천 광역시 남구 숭의 3동 104번지 8/5반

ARC
사무라이 3탄 / 마지막 스테이지 보스 선택법

1P에서 시작하면 커서가 하오마루에 맞춰지게 된다.

1. 스타트 버튼을 누른다.(계속 누르고 있자)
2. 커서를 시즈마루에다 옮기고 1초 기다린다.
3. 커서를 시즈마주부터 왼쪽 방향으로 움직인다.
4. 시즈마루가 나타나면 기다리다가 정확히 3초가 남으면 A(약칼), B(중칼)를 동시에 누른다
5. 잔쿠로가 나타난다.

*** 주의〉 잔쿠로는 대전시에만 사용되므로 1인 플레이시에는 선택되지 않는다. 2P쪽에서는 3번부터 시작하면 된다.

챔프 아트갤러리

장 원 : IBM-PC 게임 디스켓
준장원 : 「네모네모로직」 단행본
준준장원 : 게임음악 CD
입선작 : 챔프점수 1,000점

주인공은 이제 너 "하사매 시즈마루"

기다림

604호 /김원기

한가한 우교

/최우진

검을 찬 자매

/김병주

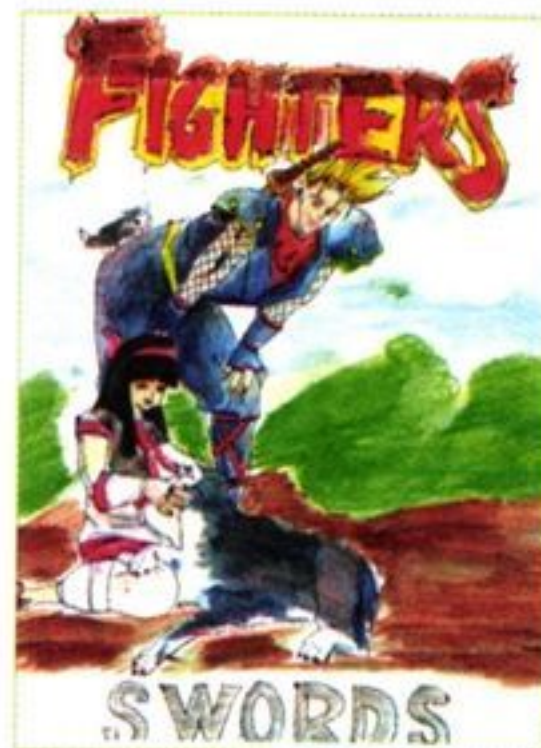
패왕자

조승현

패왕자의 탑베기

B동 201호 /김성우

미녀는 잠꾸러기

안홍일

우리는 사이좋은 자매

140-240 /이효주

평화로운 하루

/전대식

동방불패 아마쿠사

박민구

미남자 우쿄
/김병두

우리는 신세대
/김종헌

고독한 한조
/신민근

나는 무적의 화이터
원진연

용사의 검
/강명운

다정한 두사람
/윤성규

검객 삼총사
/조병선

그녀의 생각
/공필규

격돌 하오마루 대 참홍랑
/윤철준

유쿄는 심각해!
103동 1009호 /이근호

4컷 만화

퍼피 때문에 호 /한상연

시쿠루&파피 /전형우

최강의 닌자 한조
/윤동준

패왕자의 일격 필살
/박기봉

알림 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프 아트갤러리」 담당자와 약속하는 거 잊지 마시고 그림은 꼭 매월 20일에 마감입니다. 20일 이후에 온 그림들은 모두 탈락됩니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

96년 3월호 챔프 아트갤러리는?

96년 3월호 챔프 아트갤러리는 「슈퍼 동키콩 컨트리2」에 등장하는 캐릭터를 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 아무곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 20일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락이 됩니다. 당첨되신 분들께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다.

겜훈장

게임챔프 독자 여러분들 방학을 축하합니다. 추운날씨에 몸 건강하신지요? 겜훈장은 지금 감기에 걸려 곤혹을 치루고 있답니다. 콜록~ 12월 달에는 새턴용 게임이 많이 발매되어 1월쯤에는 또다시 수많은 질문들이 날아오겠군요. 그나저나 감기는 빨리 나아야 될텐데.... 켁~

Q 안녕하세요 겜훈장님. 저는 지금 패밀리용 「드래곤 퀘스트3」를 즐기고 있는 유저입니다. 그런데 게임을 하다가 세이브하는 방법을 모르겠습니다. 어떻게 하면 세이브할 수 있을까요?

A 세이브 방법은 교회에서 '기도하다'를 선택하는 것입니다. 이렇게 했을 경우에도 세이브가 되질 않는다면 방법은 없습니다. 일단은 교회에 가서 세이브해 보십시오. 선택 명령어는 교회에서 선택할 수 있는 말 중에 제일 위에 있는 것입니다.

김도희/

Q 안녕하세요. 저는 SFC를 보유하고 있는 독자랍니다. 또한 FF시리즈 광이기도 하지요. FF5를 플레이해 보고 지금은 FF6를 하고 있는 중이랍니다. 그런데 1부에서 오페라 이벤트를 넘기고 나서 벡터로 가게 되는데 그후 이벤트가 풀리지 않습니다. 북쪽 마을 그리고 서쪽 마을에 가보았는데 아무말도 없고 기구는 있는데 어떻게 움직이는 것입니까? 벡터에 있는 병정은 죽는데 기계로봇은 에너지가 줄지 않더군요. 이때는 어떻게 해야하죠? 이 문제를 풀어 주셨으면 정말 감사하겠습니다.

A 벡터에서 기계병과 만나게 되면 도망가야 합니다. 도망가게 되면 기계병이 있는 곳의 오른쪽에 레지스탕스의 일원이라는 할아버지가 있는데 그 사람과 이야기를 하면 할아버지가 병사들의 시선을 다른 곳으로 향하게 합니다. 그때 할아버지가 있던 곳에 있는 콘테이너 위에 올라가 병사들의 위로 지나가면 마도공장 안으로 들어갈 수 있습니다.

백성욱/

Q 겜훈장님. 안녕하세요. 저는 궁금한 점이 있어 이렇게 엽서를 띄웁니다. 궁금한 점은 다름이 아니라 새턴 문제입니다. 세가 새턴에 키보드나 외장하드, 모뎀이 나온다고 하던데 그것들을 모두 나중에 한국에서 구입할 수 있는지요. 제가 이 질문을 하는 이유는 혹시 삼성새턴용으로만 한국에 나올까봐 걱정되서 그러는 것입니다. 또 삼성새턴 소프트가 세가새턴에도 호환되게 개조 시킬 수 있는지 제발 답변해 주시기 바랍니다.

A 새턴의 옵션들은 국가코드와 관계없이 호환이 가능합니다. 그러니 발매 이후의 사용에 대해서는 문제가 없으며 기타 모든 옵션들은 삼성전자에서 발매될 것이므로 구입에 관해서도 문제는 없을 것입니다. 그리고 마지막 질문에 관한 답변인데 이것은 불법이므로 알려드릴 수가 없습니다.

신원미상/
6-103호

Q 겜훈장님! 저는 새턴용 게임인 「버철 화이터2」를 즐기고 있는 독자입니다. 제가 궁금한 것은 3가지가 있습니다. 첫번째는 2.1모드로 게임을 즐길때 듀랄을 선택할 수 있는 방법을 알려주시기 바랍니다. 두번째는 아키라의 환상 공격인 붕격운신쌍호장을 사용하는 방법을 알려주시기 바랍니다. 세번째로는 캐릭터들을 파워 업시킬수 있다고 들었는데 어떻게 하면 파워 업시킬 수 있을까요?

겜훈장 살려줘! 400점
노병훈/

A 아하! 아주 재미있는 게임을 즐기고 계시는군요. 음... 그럼 첫번째의 해답은 버철화이터2(이하 버파2)에서는 듀랄을 선택할 수 있습니다. 일단 캐릭터 선택 화면에서 하, 상, 우, 좌, A 버튼을 누릅니다. 이때 주의할 점은 좌의 커멘드를 입력할 때 A버튼과 동시에 눌러 주어야 합니다.

두번째 해답은 아키라의 붕격운신쌍호장 입력 방법인데, 일단 DPK를 동시에 눌러줍니다. 첫번째 공격이 들어갔을때 ←↘ + PK를 입력합니다. 두번째 공격이 들어갔을때 ← + P를 눌러줍니다. 하지만 이 커멘드는 오락실과는 좀 타이밍이 틀려 정확한 입력이 필요합니다. 아키라의 3단공격을 사용할 때에는 옵션에 들어가 키를 B타입으로 바꾸어서 사용하시면 더욱 편리합니다. 그리고 세번째 답변은.... 캐릭터의 파워 업, 이런 시스템은 없습니다.

류동수/

모든 게임을 클리어한 겜훈장 500점
이승욱/

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 SFC를 보유하고 있으며 지금은 최근 인기를 누리고 있는 「로맨싱 사가3」를 하고 있답니다. 이 게임에서 숨겨진 아이템을 얻을 수 있는 방법이 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 숨겨진 아이템을 얻을수 있습니까? 제발 알려주시기 바랍니다.

A 뮤즈의 꿈 이벤트에서 보물상자가 달랑 한개만 있는 방으로 들어갈수 있습니다. 이 보물상자는 한번 열었다가 방에서 나간 뒤 다시 돌아와 열 수 있게 되어 있는데, 이 상자를 세번 열게 되면 '은손'을 얻을 수 있고, 이것을 장비하면 다른 손에 가지고

있는 무기로 한번에 두번 공격을 할 수 있습니다.
송은석/

안녕하세요? 저는 플레이 스테이션 유저 중 한 사람입니다. 지금은 「두근두근 메모리얼」이라는 게임을 즐기고 있습니다. 제가 질문할 점은 다름이 아니라 트윈비 미니게임 때문입니다. 이 게임에 대한 비법이라든지 숨겨진 묘수가 있으면 알려주시기 바랍니다.

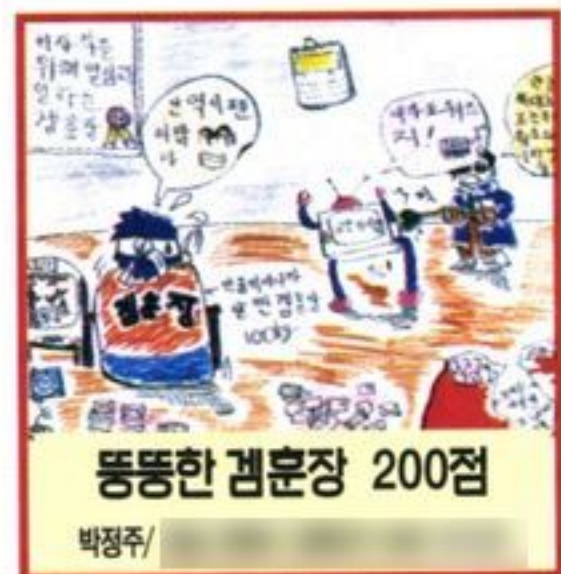
당연히 숨겨진 비법이 있습니다. 트윈비 미니게임에서 캐릭터를 최강으로 만드는 비법입니다. 일단 게임을 플레이하는 도중 포즈를 걸고 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, ×, ○를 눌러 줍니다. 이 커멘드가 성공하게 되면 최강의 상태로 게임을 즐길 수 있습니다.
김창민/

안녕하세요? 저는 새턴을 즐기고 있는 유저입니다. 지금은 오토바이 레이싱 게임인 행온 GP를 즐기고 있습니다. 저는 레이싱 게임에 자신이 없어 거의 엔딩을 보지 못한답니다. 이 게임에서 엔딩을 곧바로 볼 수 있는 비법이 있다고 들었습니다. 어떻게 하면 엔딩을 볼 수 있을까요? 그리고 또다른 비법이 있다면 알려주시기 바랍니다.

게임의 첫 타이틀이 등장하면 상, 하, 우, 좌의 순서로 눌러 줍니다. 그 후 X, Y, Z 버튼을 동시에 누르면 모드 선택 화면에서 곧장 엔딩을 볼 수 있습니다. 그리고 또 다른 비법은 모든 선택화면에서 타임 트라이얼에 커서를 맞추고 버튼을 우, 좌, 상, 좌, Z 순으로 누르면 시간 제한이 없어지게 됩니다.
유승화/

이럴 땐 이렇게... 300점
최우진/

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 새턴을 보유하고 있으며 지금은 RPG게임인 「마법기사 레이어스」를 즐기고 있습니다. 게임을 하다 보면 MP가 모자라 중간 중간에 다시 게임을 시작해야할 사태가 생깁니다. 그래서 지난 게임챔프를 보니 MP가 없어도 마법을 사용할 수 있다고 하더군요. 그래서 그대로 해 보았더니 윽... 안돼더군요. 겜훈장님. 이 비법을 더욱 자세하게 알려주세요. 꼭 부탁드립니다.

똥똥한 겜훈장 200점
박정주/

일단 MP가 없을 때 MP가 있는 캐릭터를 앞에 세워둡니다. 그다음 마법을 사용할 캐릭터를 선두에 나서게 할 수 있는 L 버튼이나 R 버튼과 C버튼을 동시에 눌러줍니다. 그럼 MP가 없어도 마음대로 마법을 사용할 수 있게 됩니다.
김도일/

존경하는 겜훈장님! 저는 지금 SFC용 「에메랄드 드래곤」을 즐기고 있는 유저입니다. 이 게임을 모두 클리어하고 난 뒤 다시 한번 플레이를 하고 있습니다만, 이 게임에서 숨겨진 비법 또는 숨겨진 아이템이 있는지요? 있으면 알려주시기 바랍니다.

별다른 비법은 없고 NG 장면을 볼수 있고 아틀샨을 바니걸로 만드는 괴상한 비법이 있습니다. 먼저 NG 장면을 볼 수 있는 비법은 일단 5군데 정도의 마을에서 그곳에 있는 카지노를 찾아가 바니걸을 찾아 대결합니다. 모든 대결에서 이기면 다도와의 숲에 있는 죽은 자들의 숲으로 가 그곳에 있는 검은 바니와 한번 더 대결을 합니다. 이 대결에서 이긴 후 마지막 까지 진행해 엔딩을 봅니다. 엔딩이 끝난 후 잠시 기다리면 NG 장면이 등장하게 됩니다. 그리고 아틀샨을 바니로 만드는 방법은 일단 이곳 저곳에 있는 마을안에 카지노에서 바니걸과 대결합니다. 대결에서 승리하게 되면 바니걸의 무기나 갑옷 등을 얻을 수 있는데, 이 무기와 갑옷 등을 타므린에게 장비시킵니다. 그 다음 아틀샨의 드래곤 명령어가 바니로 바뀌게 되고 바니를 선택하면 아틀샨은 바니로 변하게 됩니다.
이지용/

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 새턴용 게임인 「샤이닝 위즈덤」을 즐기고 있습니다. 제 친구들 중 새턴을 보유하고 있는 친구가 모두 3명인데, 이 친구들이 말하길 샤이닝 위즈덤에서 숨겨진 계단이 있다고 그러더군요. 이 계단은 어디서 어떻게 발견하는 것이며 또 계단 아래에는 무엇이 있는지요? 꼭 알려주시기 바랍니다.

일단 게임을 시작한 뒤 필드를 이동하고 있을 때 나무나 풀에 부딪치면 숨겨진 계단을 발견할 수 있습니다. 나무에 부딪치지 않더라도 윈도우를 여는 것 만으로도 숨겨진 계단을 발견할 수 있습니다. 이 계단에는 아주 중요한 아이템이 있으니 꼭 발견해 내시길...
지성용/

겜훈장님! 저는 고민이 있어 이렇게 편지를 띄웁니다. 저의 고민은 다름아닌 「클럭워크 나이트」라는 게임 때문입니다. 이 게임은 너무 어려워 엔딩, 아니 마지막 스테이지 조차 갈 수 없습니다. 어떻게 하면 쉽게 엔딩을 볼 수 있을까요? 제발 저의 이 답답한 마음을 풀어주시기 바랍니다.

일단 타이틀 화면이 등장하면 우, 상, 좌, 상, 우, 상, 하, 좌, 상, 좌, 상 순서로 방향 버튼을 눌러주게 되면 스테이지를 마음대로 선택 할 수 있게 됩니다. 그리고 위와 같이 타이틀 화면에서 우, 상, 좌, 상, 하, 상, 우, 좌, 상, 우, 좌, 하를 입력하게 되면 엔딩이 등장하게 됩니다.
신원미상/주소불명

겜훈장님! 정말 답답합니다. 뭐가 그렇게 답답하냐고요? 저는 지금 슈퍼 알라딘보이용 게임인 「신창세기 라그나 센티」라는 게임을 즐기고 있습니다. 처음 주인공의 생일을 맞아 선물로 칼을 받고 왕에게 가서 말을 걸면 금, 은 동메달을 가져오면 아이템을 준다고 하더군요. 그 후 훈련소에 가서 동메달은 쉽게 얻었습니다. 하지만 은메달과 금메달을 얻기가 힘이 들더라고요. 어떻게 하면 얻을 수 있습니까? 이 문제로 저는 2달을 고민하고 있답니다. 꼭 알려주세요.

일단 돈을 모아 훈련소 안에 있는 사람에게 칼을 던지는 방법을 배우고 서쪽에 있는 계곡으로 갑니다. 그 계곡에서 2개의 네모 모양이 있는 곳이 있는데 이곳에서 칼 던지기를 사용해 뚫게 되면 물이 쏟아져 나옵니다. 이 물을 타고 내려가면 집 한 채가 보이는데 이 집에서 보스를 물리치고 할머니를 구해주면 마을 광장에 있는 점쟁이에게 가라고 합니다. 점쟁이에게 가면 동물과 말을 할 수 있는 능력을 주는데 이 능력을 가지고 집 옆에 있는 삽살이 개를 동

료로 맞이하고 다시 서쪽에 있는 계곡으로 찾아 갑니다. 그 계곡 맨 꼭대기에 가면 토끼 1마리가 있는데 이 토끼에게 점프를 할 수 있는 능력을 배우고 훈련소로 되돌아가 중급과 상급을 클리어 하면 은메달과 금메달을 얻을 수 있습니다.

우종식/

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 플레이 스테이션용 슈팅게임인 「트윈비」를 하고 있습니다. 게임이 너무 어려워 엔딩보기가 쉽지 않더군요. 이 게임에서 유용한 비법이나 컨티뉴 회수를 늘리는 비법이 있다면 알려주세요. 꼭 부탁 드립니다.

트윈비에서 우리 캐릭터를 최강으로 만들어 주는 비법이 있습니다. 이 비법은 일단 게임을 시작한 다음 곧바로 시작 버튼을 눌러 포즈를 겁니다. 포즈 상태에서 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우 B, A 순서로 버튼을 누르면 이상한 소리가 나게 됩니다. 이 비법이 성공하게 되면 캐릭터의 스피드는 최고가 되고 파워 역시 최강이 되어 버립니다.

김성우/

겜훈장님. 저는 지금 새턴을 보유하고 있으며 새턴용 슈팅 게임인 「레이어 섹션」을 즐기고 있답니다. 이 게임은 다른 슈팅게임보다 난이도가 높아 게임을 클리어하기 어렵더군요. 이 게임에 등장하는 비법이 있다면 가르쳐 주십시요. 꼭 부탁드립니다.

이 게임에서는 크레디트 수를 2배로 늘리는 비법이 있습니다. 그 비법은 일단 타이틀 화면이 표시되면 방향버튼의 왼쪽과 L, R, C 버튼을 누르면서 그대로 시작버튼을 눌러 게임을 시작합니다. 이렇게 되면 보통 4로 나와있는 크레디트 수를 8로 늘릴 수 있습니다.

장재석/

질문에 쌓여있는 겜훈장 100점

김수봉/

겜훈장님! 안녕하십니까? 저는 지금 새턴을 보유하고 있는 독자입니다. 지금은 대전액션 게임인 「X-맨」을 즐기고 있습니다. 아케이드와 거의 똑같을 정도로 이식된 X맨은 정말 환상의 게임이라고 할 수 있습니다. 제가 이렇게 엽서를 보낸 이유는 이 게임에 숨겨진 캐릭터인 고우키를 선택하는 방법을 알고 싶어서 입니다. 어떻게 하면 고우키를 선택할 수 있을까요?

고우키를 선택하는 방법은 다음과 같습니다. 먼저 캐릭터 선택 화면에서 커서를 스파이럴에 1초 정도 맞추고 커서를 이동시킵니다. 실버 사무라이-사일록- 콜로서스- 아이스맨- 콜로서스- 사이클롭스- 울버린- 오메가 레드- 마지막으로 실버 사무라에 커서를 맞추고 1초 정도 후에 강펀치 + 약킥 + 강킥 버튼을 동시에 눌러주면 됩니다.

민상호/

안녕하세요? 저는 아케이드용 게임을 너무나 좋아하는 유저입니다. 아케이드 게임을 너무 좋아한 나머지 끝내 어머니를 졸라 네오지오를 구입하게 되었습니다. 지금은 조금 지나간 게임인 「진 싸울아비 투혼」을 하고 있답니다. 제가 질문할 내용은 이 게임에서 심판으로 등장하는 쿠로코를 선택하는 방법입니다. 가능하시다면 쿠로코의 초필살기와 커멘드를 알려주시면 감사하겠습니다.

쿠로코를 선택하는 방법은 아주 쉽습니다. 일단 캐릭터 선택 화면으로 들어가 ↑, ↓, ←, ↑, ↓, →+ A버튼을 동시에 눌러주면 됩니다. 쿠로코의 초필살기는 아랑전설의 김갑환의 봉황각과 비슷한 포즈로 달려가 난무를 하면서 마지막에는 승룡권으로 쓰러뜨리는 기술입니다. 이 기술은 →↘↓↙←↙↓↘→ + CD입니다. 재미있게 게임을 즐기시길....

손정욱/

안녕하세요? 겜훈장님 저는 아케이드 게임에 몸담고 있는 유저랍니다. 특히 아케이용 게임인 「버철 화이터2」(이하 버파2)를 가장 즐겨하고 있습니다. 버파2에 쏟아 부은 돈만 해도 몇십만원 정도는 거뜬히 될것입이다. 그래서 저는 결심을 했죠. 새턴을 구입하기로... 그래서 먹을 것도 못먹고 돈을 모아 새턴을 구입했답니다. 당연히 버파2도 구입을 했죠. 역시 버파2는 대전게임 중 최고라고 할 수 있습니다. 지난 게임챔프를 보니 링 크기를 42m까지 늘릴 수 있고 라우 스테이지부터 물속에서 싸울 수 있다고 하던데 어떻게 하면 위의 설정이 나타납니까? 그리고 마지막으로 처음 타이틀 화면에서 스타트 버튼을 누르면 설정메뉴 중에 「와치모드」 라는 것이 있는데 이 모드는 무엇에 사용되는 것입니까?

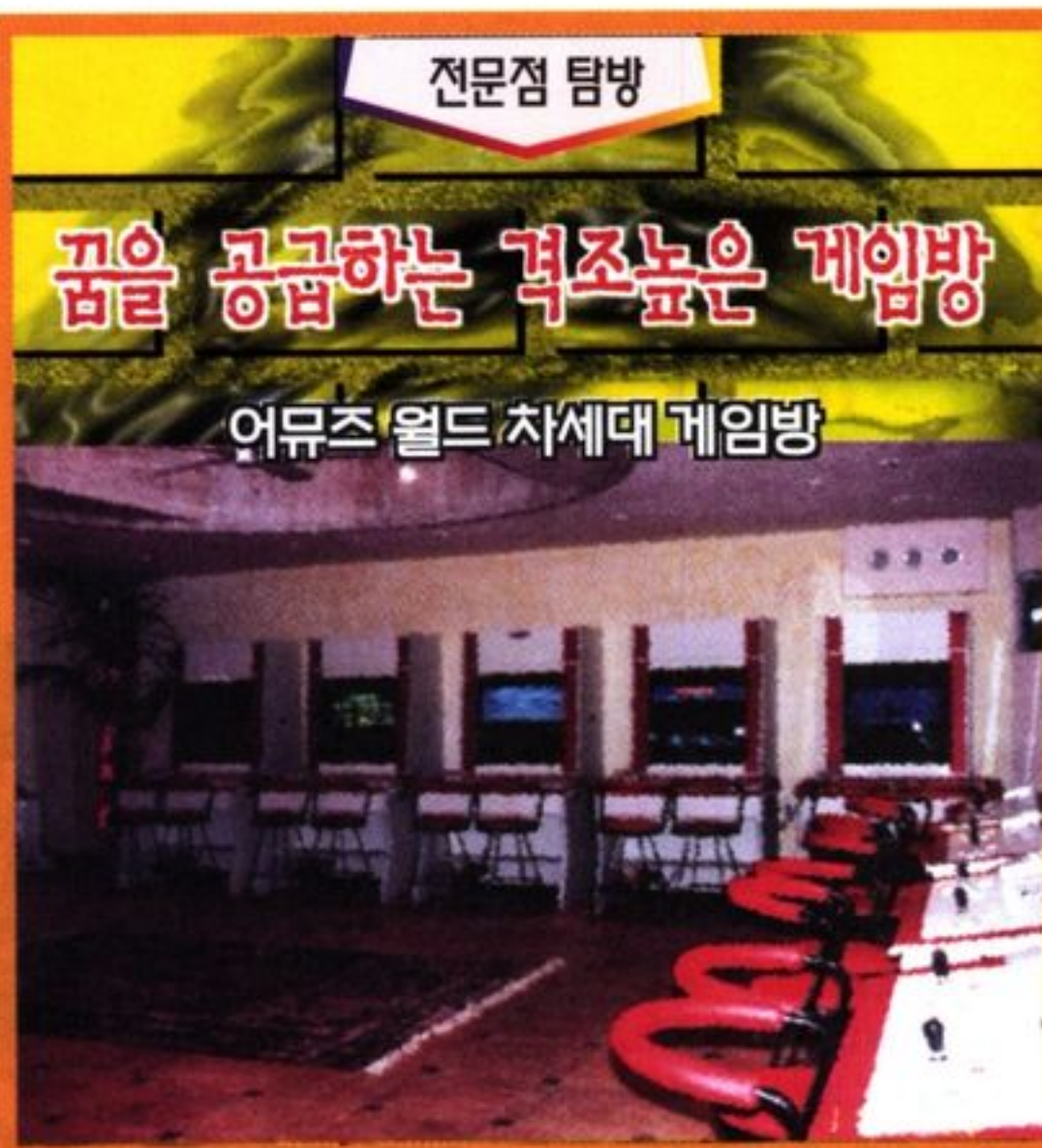
일단 링의 크기를 42m로 설정하려면 노멀 이상으로 마지막 듀랄 스테이지까지 이겨야 합니다. 듀랄을 이긴 뒤 옵션 화면으로 들어가 R 버튼을 2회 누르면 링의 크기를 설정할 수 있는 메뉴가 등장합니다. 이곳에서 크기를 조절하면 되고, 처음부터 물속에서 싸울 수 있는 모드도 이곳에서 설정할 수 있습니다. 그리고 와치모드는 CPU VS CPU의 대결을 보는 것입니다. 하지만 이 대결도 그냥 보는 것이 아니라 대전 도중 X 버튼을 눌러주게 되면 카메라의 앵글이 바뀌어 여러가지 시점에서 볼수 있습니다.

김익태/

★창간 3주년 스페셜 티켓(세번째)

창간 3주년호인 95년 12월호부터 96년 2월호까지 게재되는 스페셜 티켓을 모아 보내주시면 게임챔프가 주최하는 최신 게임 시연회에 초대해 드립니다.

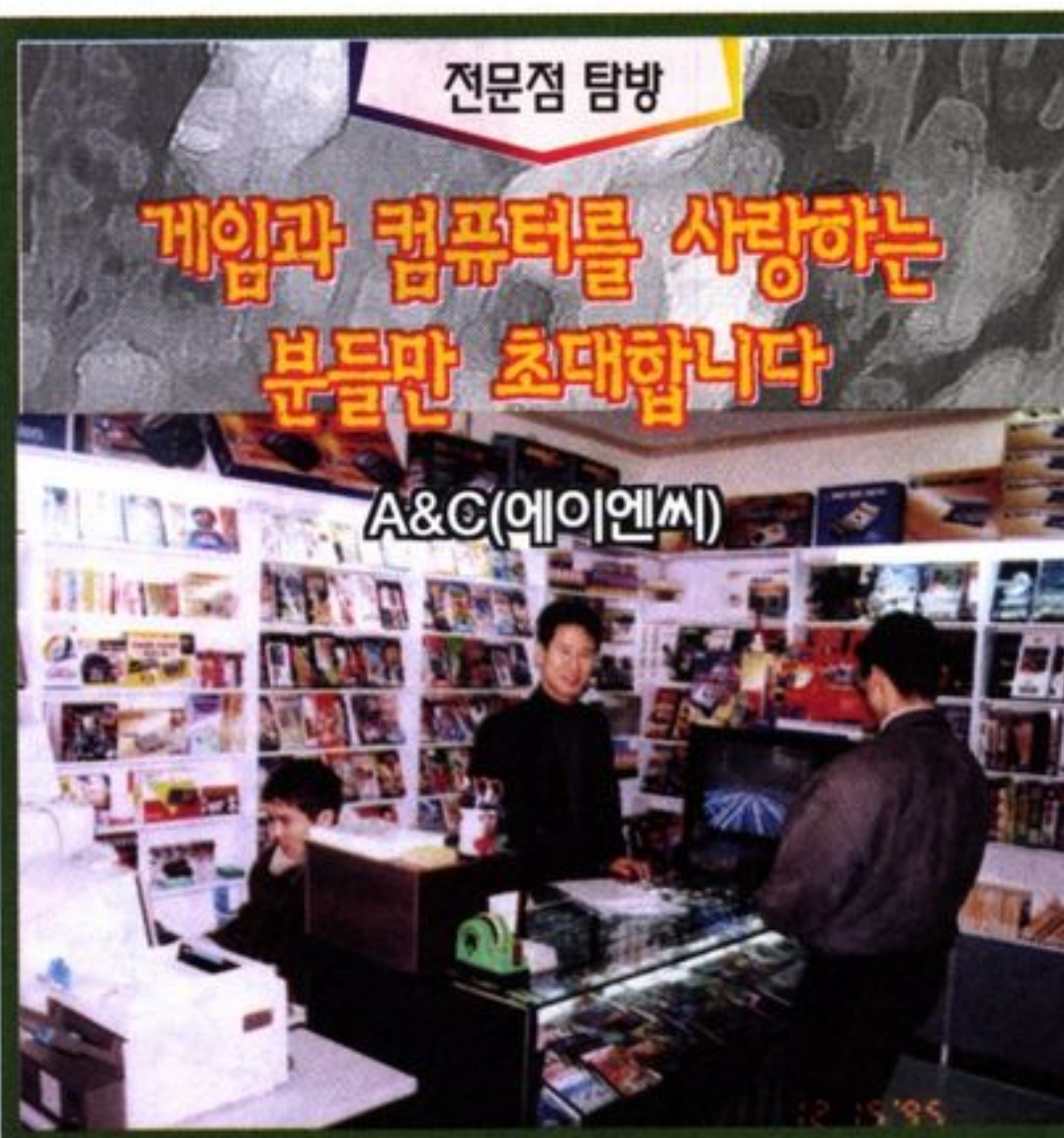
노래방, 비디오방에 이어 또 하나의 '방'문화가 탄생했다. '게임방'이라고 하면 아직까지는 오락실만큼 우리에게 친근한 느낌을 주지는 않는다. "게임방? 오락실하고 뭐가 틀린 거지, 왠지 비쌀 것 같은데!" 라는 선입견을 갖는 친구들도 있을 것이다. 그래서 챔돌이는 이와 같은 선입견들이 얼마나 정확한지 알아보기 위해 정릉에 새로 오픈한 차세대 게임방「어뮤즈 월드」를 찾았다.

문을 열고 들어서는 순간, 세련되고 격조 높은 실내장식에, 아니 상상했던 게임방과는 너무나 다른 모습과 분위기에 어안이 벙벙해서 한동한 주위를 살폈다. 바닥에 깔린 푹신한 카펫, 벽에 붙어 있는 해바라기 조명 등, 칵테일 바를 연상케 하는 패션 의자... 이건 오락실 수준을 완전히 뛰어넘는 고품격 그 자체였다. 33인치 멀티 브라운관에서 느끼는 생동감 있는 바이브레이터 시스템, 45° 각도까지 정확히 느껴지는 조작감이 상쾌한 고성능 조이스틱, 고감도 헤드폰과 마이크 등등... 그 중에서도 가정용 게임에 한해서라면 모든 소프트가 거의 완벽에 가까울 정도로 갖추어져 있다는 점이다. 또 신 발매 소프트도 거의 출시와 함께 신속하게 공급되고 있었으며 서비스에 있어서도 회원제 할인을 충실히 지키고 있었다.

회원 가입비는 1개월에 1,0000원으로 3개월 연속 회원은 1개월은 무료로 회원이 될 수 있다.

■ 문의처 : 서울시 성북구 정릉 2동 164-15
■ 전 화 : (02) 911-4057

A(ADVENTURE)&C(CHALLENGE). 모험과 도전을 의미하는 에이엔씨는 그 상호만으로도 신세대의 정열과 패기가 물신 배어나온다. 게임과 컴퓨터를 사랑하는 모든 분을 초대한다고 외쳐대는 에이엔씨는 대체 무슨 비장의 카드를 숨겨 놓았길래 그렇게 목청 높여 게이머들을 부르고 있는 걸까? 부르니 안 가볼 수도 없고...

요즘들어 멀티미디어 기기 전문점들은 판매, 교환에 이어 대여까지 그 운영 방식의 폭을 넓혀 나가고 있다.

에이엔씨에서도 물론 각종 가정용 게임기 및 컴퓨터 관련 소프트웨어 롬팩, CD게임, Video-CD, Photo-CD, CD-ROM 등을 대여/교환/판매하고 있으며 회원에 한하여 구입시에는 특별 할인 혜택을 준다. 회원 가입비는 1,000원으로 예쁜 멤버쉽 카드가 발급되며 게임팩 기본 교환비는 3,000원이다.

매장 안에는 고객을 위해 새턴이 비치되어 있어 누구나 부담없이 즐길 수 있도록 개방되어 있었으며 토요일과 일요일에는 게임초보자를 위한 매니어와의 게임 상담 코너도 마련되어 있었다. 이 외에도 생일 축전과 게임 경진 대회 참가 자격 등 다양한 특전이 회원에 한해 주어진다고 하니 일단 가입해 두면 여러모로 유익할 것같다. 오픈 기념품으로는 고급 CD시계와 패션 볼펜이 마련되어 있다고 하니 슬쩍 한번 구경가보는 것도 좋을 것같다.

■ 문의처 : 서울시 강동구 명일2동 47-17
■ 전 화 : (02) 429-6440

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

추위도 날려버린 SS 「버파 2」 경진대회

한국에서는 '카게'의 뇌룡비상각이 따봉이였다!!

모든 것을 얼려버릴 듯한 매서운 바람과 추위까지도 막을 수 없었던 인기! 삼성새턴 버철 화이터2 경진대회. 우승을 차지하려는 300여명 버철 전사들의 치열한 경쟁속에 벌어진 사투와 축제의 한마당. 그 현장을 돌아보자.

지난 95년 12월 17일, 용산 게임 상우회 주최, 삼성전자와 게임챔프 후원으로 삼성새턴 버철 화이터2 경진대회가 열렸다. 참가 인원을 선착순 300명으로 제한했기 때문에 대회 예정 시간인 11시보다 2, 3시간 전부터 줄을 늘어서는 모습도 볼 수 있었다.

대회는 당초 예상을 뛰어 넘어 참가 연령도 폭넓게 펼쳐졌는데 형님, 누님 구경온 아기들도 있었다. 언제나 그렇듯이 게임 경진대회에 빠질 수 없는 명 사회자인 메기병장 이상운 아저씨도 한몫 단단히 했으며 예선 당시에는 들뜬 마음으로 흥분을 감추지 못해 과격한 행동을 보이는 아이들도 속출하는 해프닝도 있었다.

대회는 11시에 시작하여 오후 3시까지 이어졌으며 새턴 왕자의 영예는 총 3명의 화이터들에게 돌아갔다. 총 8회에 걸친 대전 끝에 결정된 최강의 화이터는 '카게'로 결정됐다. 언제나 그렇듯이 최강의 화이터가 압도적으로 강한 시합은 없었지만 이번 경진대회에서는 그러한 생각을 완전히 뒤집어 버렸다. 2위를 차지한 '라우'와의 접전에서 무려 5판을 연승으로 우승을 차지하는 이변을 일으킨 최강자의 이름은 신의욱. 장원 중학교 2학년에 재학중인 이 화이터는 PC 통신인 하이텔에서 일명 꼬마 아키라로 불리우고 있다.

추운 날씨에 벌어졌던 이번 대회는 비록 전원이 참가하지 못해 아쉬움을 남긴 채 돌아가는 게이머들도 많았지만 잠시나마 추위를 잊고 추억에 남을 하루를 장식한 여러모로 뜻있는 대회였다.

○치열한 경쟁 끝에 사천왕이 된 화이터들. 하나같이 인상적(?)인 얼굴이다. 짜아식들

○새턴을 거머쥐는 1위의 영광! 그 기쁨의 순간, 그는 수백명의 아이들을 적으로 만들었다

○"T셔츠 3장 주세요~! 저는 다 주세요~!" 아이들은 뻔뻔함을 정직이라 생각했다

○새턴을 바라보다 야망에 눈을 뜬 아기. "이건 다 내꺼야~" 1초라도 빨리 부모님께선 아기의 장래를 생각치 않으면...

○벌떼같이 몰려온 아이들. 이곳 저곳에서는 한숨과 환호의 소리가 교차되고... 뒤에서 거친 숨을 몰아쉬는 바람에 버튼을 잘못 눌렀다는 아이들이 속출했다

게임챔프 '96.2
아마게돈™

게임챔프 '96.2
아마게돈™

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다. (단, 단행본 우송료는 본인 부담)

VIDEO GAME
PERFECT GUIDE
집중공략
전투국가
환상 수호전

총 108명의 동료와 화려한 그래픽으로 시작부터 엔딩까지 끊임없는 재미를 선사하는 코나미 최초의 PS용 RPG 환상수호전. 쿼터 뷰의 전투가 회전·확대·축소되는 연출은 이제까지의 RPG에서는 느껴보지 못했던 현장감을 가져다 준다. 해방군이 제국으로부터 자유를 쟁취하는 그날은 과연 언제일까?

평화를 기원하는 소년들의 이야기

독제적인 억압정치를 펼치는 적월제국

거대한 트란 호수로 둘러싸인 일대에 번영의 꽃을 피운 적월제국(赤月帝國). 230년의 역사를 자랑하는 이 제국을 현재 지배하고 있는 것은 13년전의 '계승전쟁'에서 승리한 발바로사이다. 전란에 황폐해진 국토를 수년간의 노력으로 부활시켜 시민들로부터 '황금의 황제'라 불리우게 됐지만 기나긴 평화의 시대가 계속되는 사이에 새로운 정치가 시작되게 됐다. 제국은 또 다시 혼돈의 위기를 맞이하려 하게 되는데…

이 이야기의 주인공이 되는 것은 적월제국 장군의 아들로 그는 최초에 황제의 곁에서 일하게 된다. 그러나 친구 테드가 가지고 있던 문장「소울 이터」를 이어받게 되면서 제국에 쫓기는 몸이 된다.

해방운동이란?

황제가 정치방식을 바꿔버린 제국에는 사리사욕을 채우려는 관료들이 넘치고 영내에는 산적, 호적, 야적들이 나타나게 됐다. 그리하여 어지럽혀진 정치에서 사람들을 해방시키기 위해서 제국을 쓰러뜨리자는 운동이 생겨나기 시작했다. 이 운동의 중심이 되는 인물이 오뎃사 실버 버그가 이끄는 해방군이다. 오뎃사 본인은 13년전의「계승전쟁」에서 발바로사를 승리로 이끈 명군사 레온 실버 버그의 조카 딸이지만 그녀는 스스로 제국귀족의 지위를 버리고 제국의 횡포를 저지하기 위해서 일어난 것이다.

황제의 알현

황제와의 대화

황국 오장군의 한사람인 테오 막토르의 아들인 라릴 막토르는 시녀의 부름과 함께 왕을 알현한다. 먼저 아버지인 테오는 북쪽반란 동맹군들의 토벌을 명령받고 주인공인 라릴은 황국에 충성을 강요받는다. 아래층으로 내려가면 라릴의 직속상관이 된 그레이스가 있는데 라릴에게 다음날 아침 일찍 올 것을 명령한다. 테오의 집으로 가면 앞으로 동료가 될 한 크레미오, 크레아등과 이야기를 해보고 위로 올라가자. 위로 올라가면 테드가 동료가 되주면서 이야기가 진행된다. 저녁식사가 시작되면 테오는 주위의 식구들에게 라릴을 부탁하고 길을 떠난다.

앞으로의 동료들과 저녁식사를…

용을 타고 마법사가 사는 섬으로 가자

마법사를 찾아서

아침이 되면 동료들과 함께 전날 만났었던 그레이스를 찾아가자. 그레이스에게 말을 걸면 첫 임무를 주는데 북동쪽 섬에 살고 있는 마법사에게서 '별점의 결과'를 얻어오면 된다. 북동쪽 섬은 용기사에게 부탁하여 용을 타고 가도록 하자. 용은 성문을 나서자마자 바로 오른쪽에 있으니 우선은 마을을 둘러보며 정보를 얻고 마을 밖에 나가서 적들과 싸워 레벨을 조금 상승시키고 출발하자. 섬에 도착하고 조금 나아가다 보면 루크라는 마법사의 제자가 바람의 문장의 힘으로 고렘을 소환시켜 일행의 길을 막는다.

그레이스가 주는 첫임무

보스:고렘과의 대결

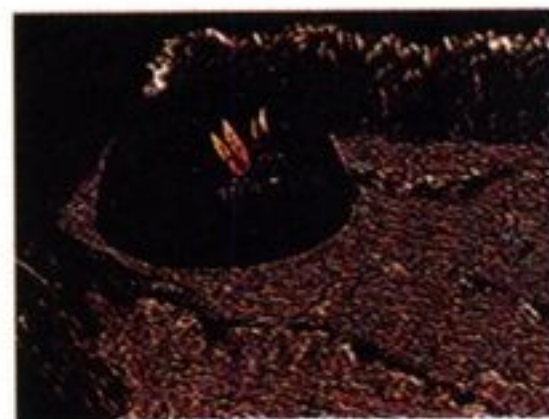
고렘을 물리치고 위로 전진하다보면 탑이 있는데 탑의 최상층에는 레크나드라는 마법사가 라릴에게 '별점의 결과'를 주면서 라릴의 험난한 앞길을 점쳐준다. 그리고 크레오를 보고는 앞으로 라릴에게 큰 힘이 되어 줄 거라며 불의 문장을

레크나드는 라릴의 미래를 점쳐준다

준다. 첫임무는 이것으로 완수. 다음은 그레이스에게 돌아가자.

청풍산의 산적토벌

그레이스에게 돌아오면 그는 두번째 임무를 내리는데 그레이스의 뒤에 서 있는 카난과 함께 이 마을의 동쪽에 있는 록랜드라는 마을에 가서 세금을 걷어오는 일이다. 마을에 도착하면 마르코라는 사람이 컵돌리기 도박을 하는데 여기에서 다섯번은 무조건 이기는 비법을 소개한다. 100원, 1000원, 10000원 구별을 안두고 순서대로 3, 2, 3, 3, 1이다. 다섯번 이기면 나갔다가 다시 시작하여 아까와 같은 방법으로 많은 돈을 벌자.

마르코의 도박

여왕개미를 문장의 힘으로 물리치는 테드

다시 본론으로 들어가서 위에 보이는 큰집에 들어가면 안에 있던 세금납부원이 동쪽에 있는 청풍산의 산적들에게 많이 털려서 세금을 못내겠다며 변명을 한다. 어쨌든 청풍산의 도적소탕이라는 새로운 임무를 떠맡게 된 라릴일행들은 마을의 동쪽에 있는 청풍산으로 향하게 된다. 청풍산은 레벨을 꾸준히 향상시켰다면 아주 쉽게 전진할 수 있을 것이다. 계속 전진하다 보면 보스인 여왕개미가 나타나는데 몇턴 넘기다보면 너무 막강한 여왕개미의 힘에 라릴일행들은 뒤로 물러서게 된다. 그때 테드가 혼자 문장의 힘으로 여왕개미를 물리치고 일행들은 계속 전진해 나간다.

청풍산의 두목들과의 대결

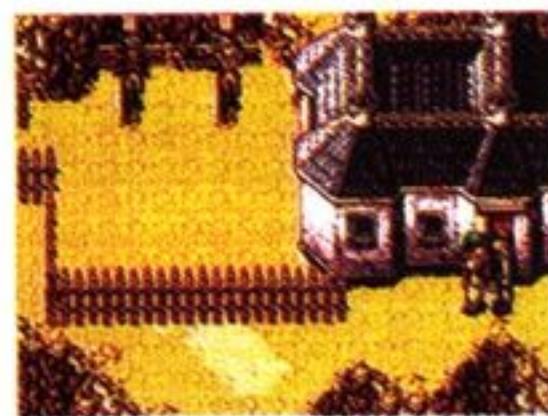
산적들의 산채에 가면 산적들의 두목인 발가스와 시드니아가 있다. 여기까지 여유있게 왔다면 그 둘은 결코 우리의 상대가 아니다. 여기서 승리한 후에는 록랜드 마을에 산적을 넘겨주고 다시 황국도시로 가자. 도시에 들어서자마자 카난은 아까 테드가 보인 문장의 힘 때문에 테드만을 데리고 올라간다.

해방군과의 만남

테오의 집에서 기다리다 보면 테드가 의식을 잃은 채로 들어오는것을 볼 수 있다. 테드는 문장의 힘으로 300년 간 살아왔는데 300년전부터 테드 문장의 힘을 노리던 여마법사 윈디가 나타나 충돌하면서 의식을 잃게 됐다고 한다 .테드의 문장은 소울 이터라는 27가지 문장중 하나인데 문장을 지켜달라며 라릴에게 전해준다. 이후에 한의 배신

빅토르와의 만남

레난캄프 마을의 해방군기지

으로 일행들은 궁지에 몰리지만 테드가 막고 있는 사이에 탈출할 수 있게 된다. 탈출을 한 후 여관 안으로 들어가 돌아다니다 보면 근위대한테 걸리게 되는데 빅토르라는 사람의 도움으로 바로 빠져나올 수 있게 된다. 빅토르를 믿고 따르면 황국도시 밖으로 빠져나오게 되는데 나오면 도시의 남쪽에 있는 레난캄프라는 마을로 가자.

발가스와 시드니아를 구출하자

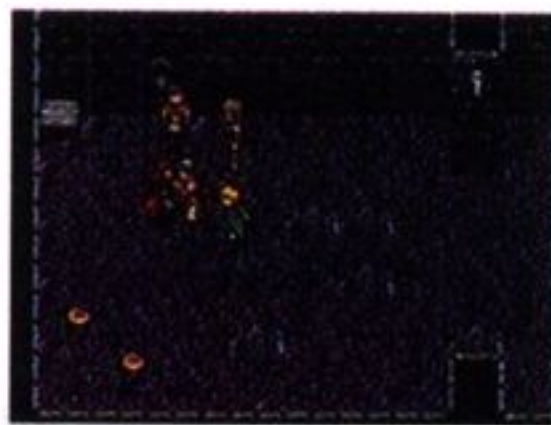
레난캄프 마을에 들어가면 빅토르는 일행에서 빠져나간다. 이 마을에서는 대장간에 꼭 들려서 무기들을 레벨 업 시키자. 여관에 가서 하룻밤을 자면 갑자기 황국근위대가 들이닥치는데 그때 뒤에 있던 시계가 열리면서 일행들은 그속으로 대피하게 된다. 일행들을 구해준 사람은 해방군의 리더인 오뎃사라는 여자이며 시계 속은 해방군의 기지이다. 크레오와 크레미오는 해방군을 탐탁치 않게 여기며 빠져나가려고 하는데 청풍산의 산적 한명이 다가와 자기들의 두목들을 구해달라고 부탁한다. 그 부탁을 수락하고 다시 록랜드 마을에 가보자. 큰집에는 사람이 지키고 있지만 빅토르가 불을 질러서 사람들이 방심한 틈에 안으로 들어갈 수 있다. 안에는 병사들이 지키고 있지만 약한편이니 여유있게 들어가 산적들을 구해주면 언젠가는 은혜를 갚겠다며 가버린다. 다시 남쪽에 있는 레난캄프 마을의 해방군 기지로 가자.

해방군의 리더 오뎃사의 죽음

위기에 처한 일행들

해방군 기지는 제국의 기마병들에게 대항하기 위한 비밀무기 〈화염창〉를 연구하고 있다. 화염창을 만들기 위해서는 비밀공장에서 설계도를 가져와야하는데 여기서 오뎃사가 동료로 같이 가준다. 마을에서 위로 올라가면 서쪽에 다리가 있는데 건너면 호랑산이란 산이있다. 적당히 레벨을 모으며 전진하다보면 루든이란 사람이 잠깐 머물고 가라고 하는데 이때 호의를 받아들이면 차를 가져다 준다. 차를 마시면 일행들은 전원이 잠에 빠지는데 다행히 두목인 게스라라는 사람이 오뎃사를 알기 때문에 일행들은 위기를 넘긴다. 산을 넘어 가다 사라디라는 마을에 들어서면 여관을 찾아 그곳에서 오뎃사와 대화를 하다보면 카게라는 닌자가 화염창의 설계도를 달라고 한다. 그는 비밀공장에서 온 사람이니 안심하고 설계도를 건내주자. 그런 다음에는 다시 해방군의 기지로 돌아가자.

여관으로 들어가자마자 제국군이 어떻게 알았는지 해방군 기지를 습격하고 있을 것이다. 오뎃사는 먼

카게에게 설계도를 주자

부탁을 하는 오뎃사

저 뛰어가고 일행들도 뒤따라 들어간다. 적은 개개인은 약하지만 인해전술로 나오므로 주의하는 것이 좋다. 황국병사를 다물리치고 가보면 오뎃사는 벌써 죽어가고 있을 것이다. 오뎃사는 남쪽 세이카 마을의 맛슈라는 사람을 동료로 얻을 것을 당부하며 반지를 주고 라릴에게 새로운 리더자리를 물려준다.

군사와 본거지를 얻다

자신의 의지와는 상관없이 새로운 리더가 된 라릴은 오뎃사의 유언대로 맛슈를 동료로 맞이하기 위해 세이카 마을로 향하게 된다. 가는 도중에 크와바라는 성요새가 가로막고 있는데 이때 일행들은 이름을 속이고 계속 전진한다. 라릴은 파수꾼들에게 의심을 받게되는 데다가 라릴의 얼굴을 알고 있는 아인 시드 수비대장까지 나타나 위기에 몰리지만 크레미오의 재치로 위기를 모면하고 세이카 마을로 향하게 된다. 세이카 마을에서 맛슈는 일행들과의 동행을 거부한다. 힘없이 발길을 돌리던 라릴일행의 앞에 제국군이 나타나 맛슈가 데리고 있던 아이를 붙잡고는 맛슈를 위협한다. 제국군을 물리치면 맛슈는 여기 일을 해결하고 뒤따라가겠다며 우선은 트란 호수의 성을 기지로 삼으라고 말해준다. 트란호수의 성으로 가려면 그 마을에서 배로 가야 하므로 세이카 마을을 나와서 남쪽으로 내려가자. 가그마을의 술집에서 까뮤라는 여자를 동료로 맞이하고 술집 아래층에서 배를 다룰줄 아는 타이 호라는 남자를 동료로 맞이하자.(타이 호는 주사위 게임을 한번만 이기면 된다.)타이 호를 동료로 얻은 다음에는 배를 타고 왼쪽 건너편의 성으로 향하자. 성 안에서의 적들은 경험치를 많이 주니 레벨을 많이 모으고 전진하자. 성의 한가운데에는 드래곤 좀비라는 보스가 있는데 이때까지의 보스들과는 차원이 다르므로 준비를 철저히 한 후에 싸우자. 보스를 이기면 성에 머물러 있던 어두운 기운들은 물러가고 성은 해방군의 본거지가 된다.

타이호와의 주사위게임(여기에서 반드시 이겨야 한다)

보스:드래곤 좀비

맛슈를 설득하자

레한드를 얻으러

크린의 꾀임에 속아주면…

해방군이 본거지를 얻게 되면 마법사 레크나드가 나타나 전국에 흩어져 있는 108명의 인재를 모으라고 충고하고 제자인 루크가 동료가 되어 준다. 이제는 제법 모양새를 갖춘 해방군의 모습으로 전국에 숨어 있는 인재들을 얻으러 모험을 떠나게 된다. 우선은 맛슈의 조언으로 유안마을에 있는 레한드라는 남자를 동료로 맞이하러 출발하자. 여기서부터는 나라의 구석구석을 뒤지며 동료들을 맞이하자. 사람들과 대화를 해보고 이름과 얼굴이 나오면 그사람은 108명의 동료들 중의 하나니 꼭 동료로 맞이하자. 동료가 안되면 그와 관계된 이벤트가 해결되지 않으므로 그 사람이 원하는 일을 해주자. 그럼 본론으로 들어가서 유안 마을의 레한드를 만나러 가자.

유안마을에 도착해서 레한드를 만나려 하지만 레한드의 시종인 죠반니가 면회를 허용해주지 않는다. 다음으로 여관에 가보면 크린이라는 사람이 있는데 크린시라는 레한드가 사용하는 칼을 훔쳐 오면 레한드가 우리를 만나줄 것이라고 유혹한다. 속는 셈치고 크린의 말을 따르면 크린은 레한드의 집 옆에다

레한드 분노하다

참된 것을 깨달은 한

사다리를 놓아준다. 사다리를 이용해서 레한드의 집에 들어가자. 집 안에서는 창고지기 록과 쥬보라는 사람들을 동료로 맞이할 수 있다. 마지막 관문으로는 회전하는 룰렛이 준비되어 있는데 앞의 통로가 생길 때까지 꾸준히 반복하자.

검을 얻고 크린한테 돌아가면 크린이 사기를 치려고 하는데 그때 레한드가 나타난다. 레한드한테 칼을 돌려주고 얘기를 하다보면 죠반니가 뛰어들어와서 레한드의 부인인 아이린이 새로운 군정관인 그레이스에게 납치됐다고 알려준다(여관 안에는 로렐라이라는 여자가 서 있는데 레벨이 높으면 동료가 되준다). 위의 큰 집으로 가보면 레한드가 병사들을 쓰러뜨리며 안으로 쳐들어간다. 레한드와 함께 나가다 보면 그레이스가 있는데 궁지에 몰리면 예전에 배신했던 한을 불러서 일행을 막으려고 한다. 그러나 한은 참된 것이 무엇인지를 알았다며 그레이스를 대신 죽이고 동료가 다시 되준다. 해방군 기지로 다시 돌아가면 청풍산의 산적두목인 발가스와 시드니아가 기다리고 있으니 동료로 맞이하자.

요정들의 마을~한느야크타 공방전

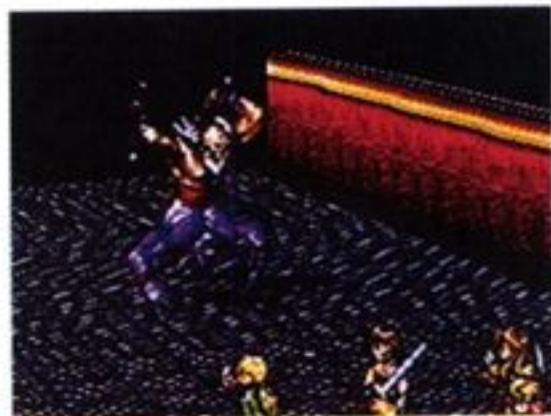
해방군의 기지에서는 그동안의 성과를 자축하는 파티를 연다. 밖

으로 라릴 혼자 나가다 보면 갑자기 오른손의 문장이 반응함과 동시에 닌자가 습격해온다. 몇턴이 지나면 닌자는 도망가고 라릴은 동료들의 보호속에 잠들게 된다. 깨어나면 맛슈에게로 가서 동료들을 구성하고 선착장으로 가자.

선착장에 가보면 킬키스라는 요정이 쓰러져 있는데 안으로 데리고 들어가자. 킬키스는 5장군의 하나인 크완다가 요정의 마을을 노리고 있다며 도움을 청한다.

습격당하는 라릴

요정들을 설득하려는 발레리아. 하지만…

요정의 마을은 대수림의 마을을 거쳐야 하는데 대수림의 마을은 유안 마을의 남동쪽에 있다. 대수림의 마을 안에서 옆으로 가면 숲으로 통하는데 이 숲의 반대편에 요정의 마을이 있다. 숲을 가다보면 코볼트들의 마을이 있는데 여기만 빠져나가면 된다. 요정의 마을에 도착하면 파레리아라는 제국의 장교였던 여자가 크완다가 초마경이라는 무기로 마을을 불태우려한다

보스: 기간데스

다타버린 요정의 마을

고 충고하지만 요정들은 믿지않고 파레리아를 감옥에 가둔다. 도와주러온 라릴 일행들도 믿지 못하고 감옥에 가두나 킬키스의 애인인 실비나의 도움으로 전원이 무사히 탈출한다(스탈리온이라는 발빠른 요정도 함께). 파레리아의 말을 믿고 초마경을 막으러 드와프의 마을로 가보자. 요정의 마을에서 위로 올라가면 드워프의 산길이 있는데 이것을 넘으면 바로 드워프의 마을이다. 드워프의 장로와 이야기를 하면 대금고에서 유수곤이라는 무기를 가지고 오면 초마경을 막아주겠다고 한다. 드워프의 마을은 방어구와 무기 개발실이 아주 좋으니 여기서 많은 준비를 하고 가자.

최초의 전쟁 이벤트 한누. 야쿠타공방전

대금고는 미로가 그다지 어렵지 않으며 함정이 몇개 있을 뿐이라서 순조롭게 진행할 수 있을 것이다. 여기에는 기간데스라는 보스가 있는데 전체공격이 좀 매서우니 주의하자. 드워프의 장로에게 유수곤을 갖다주고 급히 요정의 마을로 돌아가자. 드워프의 산길을 가다보면 갑자기 요정의 마을 근처가 불에 휩싸이는 것을 목격하게 된다. 요정의 마을에 가보면 벌써 마을은 잿더미가 되어 있고 킬키스는 실비나를 잃은 슬픔에 심한 절망에 빠지게 되나 끄레미오의 위로로 간신히 마음을 정리하게 된다. 요정의 마을을 나갔다가 다시 들어오면 템플톤이라는 소년이 동료가 되어 주면서 지도를 하나 준다.

다시 작전을 세우려고 기지로 돌아가려던 일행들은 코볼트의 마을에서 제국병사들과 부딪치게 되고 이기면 맛슈와 실비나, 스탈리온이 등장한다. 실비나는 스탈리온의 빠른 도망에 의해 목숨을 건질 수 있었던 것이다. 여기에서 맛슈가 한느 야크타성을 공격하자는데 동의하면 최초의 전쟁 이벤트 모드로 들어가게 된다. 우선은 특수를 보고 도적들을 사용하여 적들이 어떻게 공격할 것인지를 조사하자. 적들이 돌격공격을 한다면 마법으로 대응하고 화살공격이면 돌격방어로, 마법공격이면 화살로 물리쳐주자. 병력수에서 큰 차이가 있지만 위의 설명대로 대응하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 전쟁 이벤트에서 승리하면 성 중앙에 있던 크완다가 초마경으로 공격하려 하지만 드워프의 장로가 풍화포라는 무기로 초마경을 날려버린다. 이제는 동료들을 구성하고 성안으로 들어가자. 성안을 뒤지다보면 회복시켜주는 여자가 있으니 여유있게 레벨을 모으고 전진하자. 성의 의자 위에는 보스인 용이 있는데 1명을 때리는 번개공격은 별 것 아니지만 일행들 전체를 때리는 전체공격에는 주의를 하자. 용을 물리치고 더 올라가

보스: 드래곤

크완다와 일 대 일 대결

면 크완다가 있는데 라릴과 일 대 일 대결을 하게 된다. 3번째 명령어로 단숨에 해치우고 본거지로 돌아가면 이번 이벤트도 해결된다.

꽃의 장군 미루이히 타도

본거지에서는 일전에 레난캄프마을의 아지트가 습격당하고 행방불명이 됐던 오뎃사의 부하들이 찾아와서는 동료가 된다. 그들은 처음에는 오뎃사의 죽음을 듣고는 어이없어 하지만 상황설명을 들으면 동료가 되어준다. 그러나 그중에서 프릭이라는 남자만 믿지 못하겠다며 떠나는데 그는 가그의 마을에 있으니 잘 설득해서 동료로 맞이하자. 군사인 맛슈가 한느 야크타를 점령함으로써 동쪽은 해방시켰으니 이번에는 서쪽지방을 해방시키자며 전쟁을 요청한다.

프릭을 나의 품안에

우선 첫번째 목표는 가란의 성요새이다. 병력수도 비슷하니 철저하게 부숴주자. 승세를 탄 해방군들은 곧바로 스카레디시아 성으로 진격을 한다. 그러나 적과 만나자마자 해방군들의 병력이 엄청나게 감소하고 결국엔 퇴각을 하게 된다. 이렇게 된 이유는 스카레디시아성에 있는 앙뜨와네뜨라는 꽃의 독가루 때문인데 우선은 티엔마을로 가서 정보를 얻자.

티엔마을은 가란의 성요새를 나서자마자 북으로 가면 있다. 티엔마을의 여관에서는 페리온이라는 할머니가 동료가 되어주면서 '깜박이는 손거울'을 주는데 이것은 필드화면에서 사용하면 본거지로 한번에 돌아갈 수 있는 편리한 아이템이다. 마을사람들과 얘기를 하다보면 류간이라는 약사에게 독을 무

스카레디시아 공방전. 그러나 눈물을 머금고 퇴각

효화시킬 수 있는 정보를 얻게 된다. 급히 밑에 있는 리곤의 마을로 가서 배를 타고 류간이 살고 있는 곳으로 향하자. 그러나 류간이 약을 제조하는 곳은 급류가 가로막고 있어서 갈 수 없다.

급류를 확인했다면 다시 북쪽의 티엔마을로 가자. 티엔마을에 살고 있는 켄이라는 사람이 급류를 건널 수 있게 해주겠다며 동료가 되어준다. 켄은 옆집에 살고 있는 연금술사 할아버지가 방법을 알고 있다며 일행들에게 옆집의 카만도르라는 사람을 소개시켜준다. 카만도르를 동료로 맞이하고 그 집에 있는 기계를 리곤마을로 가지고 가면 모든 게 해결이다.

킴벌리와 프릭의 한판승부(?)

배를 탄 채로 급류걱정은 하지말고 계속 전진하다보면 류간이 사는 곳을 발견할 것이다. 그러나 류간을 설득하는 도중에 스카레디시아 성의 주인인 꽃의 장군 미루이히가 용을 타고 나타나 류간을 납치해간다. 류간은 소니엘이라는 감옥에

배를 개조해주는 켄과 카만도르

갇혔는데 들어가려 해도 경비원들이 들여 보내주지 않는다. 이젠 어쩔 방법이 없으니 본거지로 돌아가서 맛슈와 이야기를 하자.

맛슈에 말에 의하면 소니엘 감옥에 들어가기 위해서는 가짜 명령서를 만들어야 한다는데 안티 마을에 가서 킴벌리라는 여자를 만나면 가짜 명령서를 만들 수 있다. 킴벌리에게는 맛슈가 소개서를 써줄 것이다. 안티 마을은 티엔마을에서 서쪽으로 쭉 가면 된다. 킴벌리를 만나면 프릭이 마음에 든다며 같이 술을 마시게 되고 동료가 되어 주면서 위쪽의 큰집에 사는 테스라를 데려오라고 한다. 테스라와 이야기를 하여 동료로 만들고 본거지로

크레미오는 일행들을 구하고…

돌아가서 맛슈와 이야기를 하면 가짜 명령서가 완성된다. 가짜 명령서를 갖고 소니엘 감옥으로 가보자. 소니엘 감옥의 내부는 꽤나 단순하니 쉽게 나아갈 수 있을 것이다. 맨끝 감옥 안에는 류간이 있으니 그를 데리고 밖으로 탈출하자.

탈출하다보면 미루이히가 일행들을 문으로 가두고 사람을 먹는 씨앗을 뿌리고 간다. 이때 크레미오가 라릴을 대신하여 희생함으로써 위기는 모면한다. 이제는 크레미오의 복수전이다. 병력은 역시 적쪽이 많지만 독꽃의 영향도 없고 우리는 적들의 행동을 알 수 있으니 큰실수를 하지 않는 한 이길 수 있을 것이다. 이제 스카레디시아 성에 들어가서 미루이히만 죽이면 된다. 스카레디시아 성은 보스도 없고 미루이히도 까뮤가 알아서 간단하게 죽여준다. 죽이니 간단하다.

미루이히의 최후

아버지 테오와의 싸움

본거지에 있다보면 카즈미라는 여자닌자가 와서 자기가 살고 있는 록가크 마을이 라릴의 아버지인 테오의 토벌군들에게 점령당하고 지금 이곳으로 오고 있다고 알려주며 도움을 청한다. 그말이 끝나고 곧 테오의 부대가 본거지 앞까지 쳐들어왔다는 보고를 받는다. 이제 테오와 전쟁 이벤트를 벌이자. 그러나 해방군은 테오의 철갑 기마병을 막을 방법이 없어서 단숨에 깨지고 만다. 할수없이 해방군의 동료들은 후퇴를 하지만 테오는 끝까지 추격을 해온다. 그때 한이 직접 나서서 테오를 막아서는데 일행들은 그 틈을 타서 무사히 탈출할 수 있게 된다. 그러나 한은 테오와의 일 대 일 대결에서 패하고…

맛슈와 일행들은 예전에 제국군

테오의 철갑 기마병과 싸움

에게 대항하기 위해 개발하던 화염창을 생각해내지만 비밀공장에 갈 방법이 없다. 맛슈와 이야기를 하고 선착장으로 가면 켄과 카만도르가 개조한 쾌속정이 있다. 그러나 이 배를 다룰려면 배의 조종경험자가 있어야 하니 동료를 구성할 때 타이 호를 반드시 동료로 넣자.

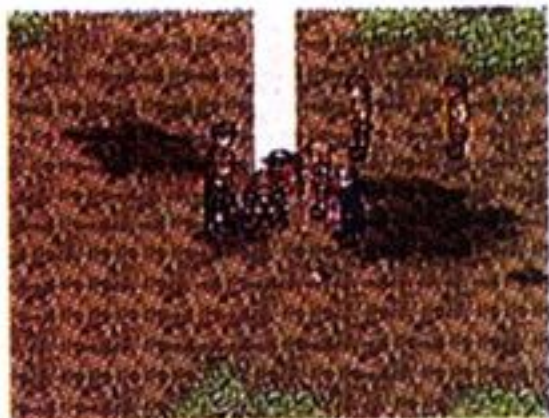
나뭇배 하나의 진화과정

본거지에서 북서쪽으로 가면 키로브라는 마을이 있는데 여기에서는 무기와 상태를 점검하고 북쪽으로 계속 올라가자. 북쪽에 있는 폐허 마을을 거치면 바로 비밀공장인데 그전에 이곳에서 레벨을 상당히 모으고 가자. 비밀공장에 들어가자마자 로니벨이라는 큰여자와 일전에 호랑산에서 만났던 루든과 게스라가 다투고 있다. 어쨌든 로니벨에게 말을 걸면 안으로 안내해 준다. 안에 있는 모스한테 말을 걸면 화염창들을 건네준다. 그러나 화염창들을 가지고 가려면 배가 필요한데 그 문제는 모스가 알고 있는 군트라는 사람이 해결해줄 것이니 다시 키로프마을로 가자. 키로프마을 안에서 아까 배를 내리자마자 보았던 첫번째 큰집에 들어가면 군트가 있는데 그는 고민하다 결국 배를 빌려준다. 로니벨이 화염창을 배에 옮기고 모스와 군트, 로니벨 전원이 동료가 되어준다(이 마을안에 죠르쥬, 멜로디 그리고 폐허의 마

비밀공장에서 화염창을 얻다

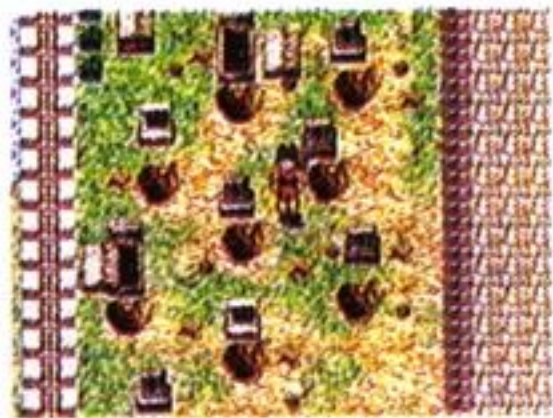
화염창의 위력

올에 있는 블랙맨들도 동료로 만들자).

이제 철갑 기마병과 싸울 수 있는 무기도 있으니 맛슈와 이야기 하여 다시 테드와 싸우자. 테드의 철갑 기마병은 아까 첫번째 싸움을 해봤을 때 경험했듯이 화염창을 이용한 공격 외에는 통하지 않으므로 돌격공격만 사용하자. 테드의 철갑 기

아들의 품에서 숨져가는 테오

마병을 물리치면 테드는 라릴에게 일 대 일 대결을 요구한다. 테드는 강하지만 싸움 시작 전부터 체력이 반밖에 안되니 쉽지는 않더라도 이길 수 있을 것이다. 테오는 자기를 따라다니던 아렌과 크렌실에게 지금의 황국은 잘못되어가고 있다며 해방군에 들어갈 것을 부탁하고 라릴의 품에서 숨져간다. 그때 슬픔을 이기지 못하는 라릴한테 빛이 나면서 소울 이터의 레벨이 3이 된다.

흡혈귀 네크로드와의 결전

테오의 군사를 물리치고 본거지에 돌아와보면 이미 전국각지에서 지금의 황국세력에 대항하는 반란군단이 결성되어 있을 것이다. 이제 동쪽과 서쪽은 해방시켰고 남은 것은 로리마 지방과 황국수도이다. 그래서 로리마성 요새를 공략하기로한 라릴일행들은 로리마성 요새로 향한다. 그러나 성문이 굳게 닫

텅비어 있는 로리마성 요새(묘들이 파헤쳐져 있는 게 수상하다)

네크로드의 압삽한 피하기(강하긴 강하다)

혀 있을 뿐 잠잠하기만하다. 여자 닌자인 카즈미에게 잠입해서 성문을 열게 하고 안으로 들어가보니 묘가 파헤쳐져 있을 뿐 텅 비어 있다. 요새를 빠져나와서 왼쪽으로 가면 전사들의 마을이 있다. 그곳에 들어가면 픽스라는 남자와 텡커얼이라는 여자가 다투고 있다. 텡커얼은 현재 흡혈귀 네크로드의 표적이 되고 있는데 연인인 픽스가 연약한 소리만 해서 화를 내고 있는 것이다. 소락이라는 전사 마을 촌장의 집에서 하룻밤을 자고 밖으로 나가보면 네크로드가 텡커얼을 데리고 가려고 한다. 네크로드는 문장의 힘에 의해서 흡혈귀인데도 불구하고 낮에도 활동할 수 있는 것이다. 여기서 네크로드와 싸우면 최소한의 데미지도 못 입히고 참패한다.

텡커얼은 끌려가고 라릴일행들은 지금의 무기말고 어떤 특수한 무기가 필요함을 깨닫게 된다. 소락이 서쪽에 있는 절 크론에 가보면 방법이 나올것이라고 가르쳐 준다. 절에 들어가보면 풋켄이라는 승려가 라릴은 108가지 별 중에서 우두머리별인 천매성이라는 것과 동료들의 관계를 말해준다. 풋켄은 크롤의 뒤편에 있는 동굴을 말해주며 라릴 일행은 그 동굴에서 네크로드를 이길 방법을 찾아내야 한다.

이 동굴은 미로가 좀 꼬여있고 적들도 상당히 강하니 주인공의 소울 이터가 발휘하는 3번째 주문을 사용하며 전진하자. 동굴을 한참 돌아다니다보면 성진검이라는 칼이 꽂혀 있는데 성진검과 대화를 하다보면 성진검의 속으로 들어갈 수 있다. 성진검 속에는 300년 전의 어린 테드가 있는데 그곳에서는 윈디가 마을을 습격하고 테드가 문장의 힘을 얻게 되는 과정을 보여준다. 성진검을 빠져나오면 빅토르가 검을 얻게 되고 검을 얻게 되면 다시 전사의 마을로 가자.

전사의 마을로 가면 소락이 전사들을 이끌고 네크로드의 성으로 쳐들어가니 라릴 일행들도 뒤따라 가자. 네크로드의 성은 마을에서 밑으로만 가면 된다. 네크로드의 성에 들어가기 전에 픽스가 자신도 데려가 달라고 부탁하기 때문에 픽스를 파티에 참가시키고 성에 들어

네크로드를 죽일 수 있는 성진검 발견

가자. 이곳은 적들이 굉장히 강하지만 그만큼 쓰러뜨리면 경험치, 특히 돈을 많이 주니 돈을 모은 후 상점에 가서 무기 레벨 업이나 방어구 장착을 완벽하게 하자. 3층에 그림맞추기를 해야하는 함정이 있는데 3번째, 2번째, 4번째, 1번째 순서대로 그림을 건드리면 길이 열릴 것이다. 한참을 올라가다보면 네크로드를 볼 수 있다. 네크로드

보스:네크로드

는 빅토르의 성진검과 기타 몇몇 기술들을 제외하고는 데미지를 입지 않으므로 공격이 불가능한 동료는 부상당한 동료의 회복에 전념하자. 네크로드의 전체공격에 주의를 하며 한참을 때리다보면 결국 네크로드도 무릎을 꿇고 성진검의 힘에 의해 영원히 사라지게 된다.

용기사와 함께 소울 이터의 진정한 힘을 얻는다

본거지로 돌아와 맛슈와 이야기를 하면 맛슈는 서쪽에서 중립을 지키고 있는 용기사들을 통합하자고 건의한다. 용기사들에게 가려면 안티마을에서 북서쪽으로 가면된다. 그러나 용기사들의 본거지로 갈 수 있는 유일한 통로를 용기사가 가로막고 비켜주지 않기 때문에 일행들은 안티마을로 돌아가서 상의하자고 한다.

안티마을에 들어서면 한산이라는 귀족 유학생이 음식값을 안내고 그냥 가려했기 때문에 가게주인과 실랑이를 벌이고 있다. 한산은 라릴 일행에게 음식값을 떠 넘기고 그냥 가기 때문에 라릴이 돈을 물어주게 된다. 그런데 한산이 가는 방향은 이상하게도 용기사가 있던 방향이다. 다시 용기사가 있던 곳으로 가면 한산은 사기를 쳐서 들어가려하지만 금방 들통나서 쫓겨난다. 그

한산이 가르쳐주는 비밀통로

류간을 데리고 가면…

러나 한산은 라릴일행들에게만 몰래 비밀통로를 가르쳐준다. 그 통로를 따라가다보면 용들이 쓰러져 있는 곳이 나오는데 그곳에서 여자 용기사 부장인 미리아를 만나고 일행은 대장인 요슈아한테 면회를 요청한다.

밖으로 나가 옆으로 가면 용기사들의 본거지가 있는데 그곳에서 요슈아를 만나보자. 그러나 요슈아는 용들이 병들어 있다면서 도와주는 것을 거부한다. 본거지로 돌아와서 예전의 꽃의 독문제를 해결해 주었던 류간을 동료로 유입시켜 요슈아가 있는 곳으로 다시 가보면

이곳이 지그의 계곡이다

류간이 용의 상태를 봐준다. 용들이 이상한 상태가 된 것은 닌자가 숨어들어서 독약을 먹였기 때문인데 해독제가 없으면 위험하다고 한다. 해독제를 만들려면 월하초와 흑룡의 알, 그리고 하나가 더 필요하지만 류간은 여기까지만 말해주고 먼저 월하초를 구해오라고 한다. 월하초는 지그의 계곡이란 곳에 있는데 이곳에서는 용기사 부장인 미리아의 용인 스랏슈를 타고 가면 된다.

여기에서는 얼음으로 덮혀 있는 배경으로 강한 적들이 대기중이니 항상 주의를 하자. 월하초가 있는 곳에 도착하면 바로 파수꾼인 크리스탈코아와 부딪치게 된다. 이 보스의 주변에는 보호망이 돌고 있는데 하나하나씩 부수자. 다 부수고 난 뒤에는 전체공격만을 쓰는데 자칫 잘못하면 일행 전원이 전멸할 수도 있으니 가지고 있는 회복약으로 최대한 원기를 보충시키며 싸우자. 힘겹게 이기고 월하초를 얻으려는 순간 여마법사 윈디가 나타나 방해를 한다. 대화를 하는 도중 윈디는 테드를 불러낸다. 테드는 이상한 말을 하면서 자신의 문장을 돌려달라고 하는데 그때 소울이터가 반응을 하면서 라릴은 테드의 마음의 소리를 듣게 된다.

테드는 마음의 소리로 자신의 몸은 윈디의 지배 문장에 의해서 조종당하고 있으니 앞으로 자신이 하는 행동을 용서해 달라고 한다. 다시 원래대로 돌아오면 테드는 문장을 돌려달라고 말은 하면서 갑자기 한가닥 남아 있던 자신과 소울이터

보스:크리스탈 코아

의 관계를 끊어버리고 나머지 힘을 라릴에게 전해주고 사라져 간다. 그런 다음 다시 요슈아가 있는 곳으로 돌아가면 흑룡의 알은 풋치라는 용기사 견습생에게 맡겼다는 것을 알게 된다. 여기서 장면이 바뀌며 풋치는 자신의 용인 블랙을 타고 흑룡의 알이 있는 황국수도의 공중정원으로 날아가고 있는 화면이 나온다. 흑룡의 알을 갖고 나가려할 때 황제한테 발각되지만 황제는 자신의 마음이 변하기 전에 빨리 가라고 한다. 하지만 블랙의 모습을 본 윈디의 공격이 풋치를 습격한다. 풋치는 목숨과 흑룡의 알을 건지지만 용인 블랙을 잃고 만다. 그후 해독제의 힘으로 용들은 회복되고 용기사들과 해방군은 힘을 합칠 것을 다짐한다.

주인공에게 소울 이터의 진정한 힘을 전해주는 테드

마지막 오장군 소니아 슈렌과의 대결

타가드와의 대화

성으로 돌아와서 맛슈에게 용기사들과 협약에 대해서 보고한다. 그러면 맛슈는 카즈미와 크린이 본거지를 순찰하다가 남자 하나를 잡아왔는데 아무리 물어도 대답을 안한다는 말을 한다. 그 남자는 타가드라고 하는데 자신의 주인이 라릴 외에는 말하지 말라고 했기 때문에 아무말도 안했다는 것이다. 타가드는 북방을 수호하던 테오가 죽어서 대신 그 자리에 카짐 하질이라는 오장군의 하나가 차지했는데 반란분자를 철저하게 탄압하고 있다고 한다. 특히 자신의 주인인 워렌은 북방에서 의로운 사람으로 널리 알려져 있기 때문에 제국군의 표적이 됐다는 것이다. 타가드는 라릴에게 자신들을 도와 달라고 요청하고 라릴은 그 부탁을 받아들인 후, 휴식을 취하러 간다. 그때 맛슈가 들어오면서 해방군 중에 스파이가 있으니 내일 전쟁은 자신한테 맡겨달라는 부탁을 한다. 맛슈는 다음과 같은 말을 남기고 방을 떠난다.

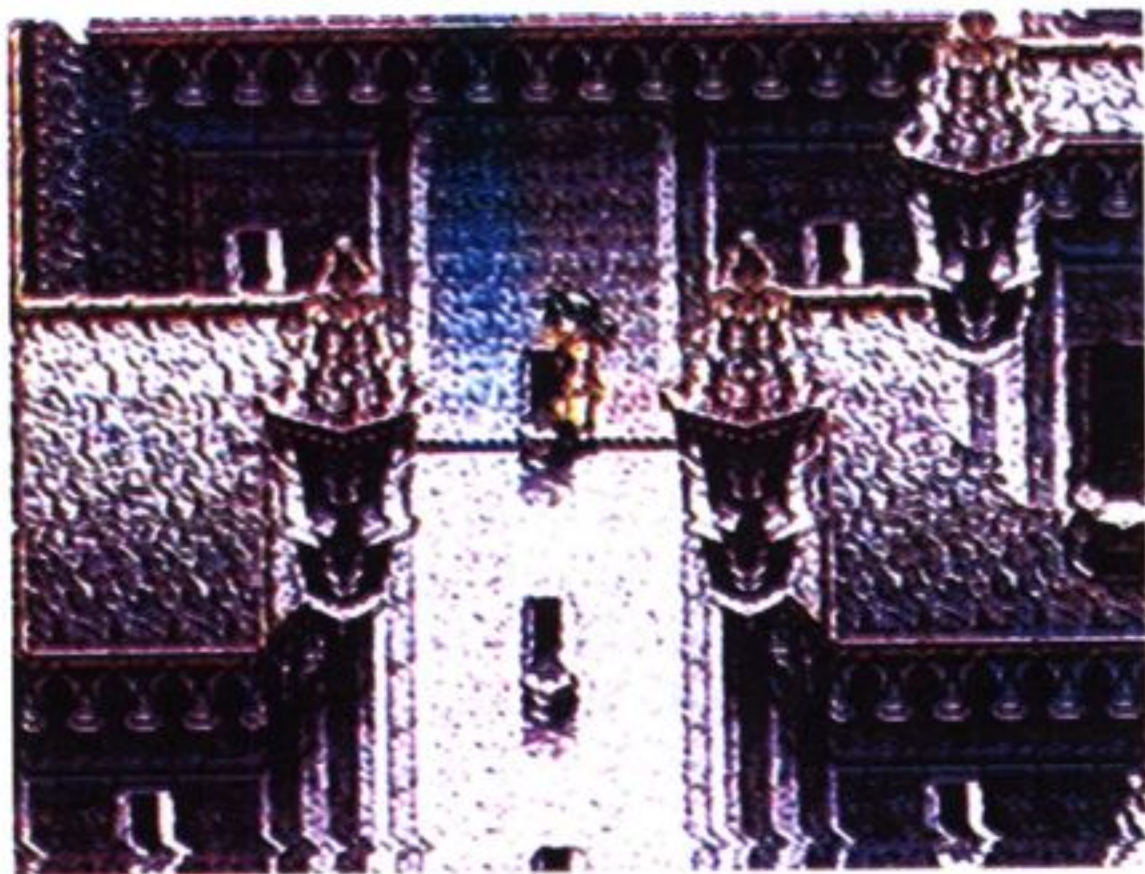
'일전에 테오에게 패했을 때 테드를 두고온 일에 대해서 원망하고 있나? 하지만 나는 이기기 위해서라면 어느정도의 희생은 감수해야 한다고 생각해.'

다음날, 북쪽 검문소를 공격하기로 결정하고 맛슈가 지시를 내린다. 한편 제국군측의 수비대장인 그리피스는 스파이의 정보가 틀린 것을 알고는 당황해 한다. 이번 북쪽 검문소 공략은 해방군이 제국군의 병력을 압도적으로 넘어서고 있으므로 단판에 승부가 날 것이다. 그후에 그리피스를 동료로 넣고 카짐 하질이 있는 모라비아성으로 잠입하자. 레한드와 프릭은 모라비아성의 양쪽 검문소를 물리치러가고 라릴은 카즈미와 그린을 파티에 참가시키고 잠입한다.

이곳에서 주의할 점은 크린인데 크린은 워낙 레벨이 낮아서 꽤나 고생할 것이다. 카즈미의 닌자로서의 특성과 크린의 도둑으로서의 실력발휘로 계속 나아가자. 최상층에는 워렌과 빅토르가 갇혀있으니 구해주고 카짐 하질이 있는 곳으로

북쪽 관소와의 전쟁

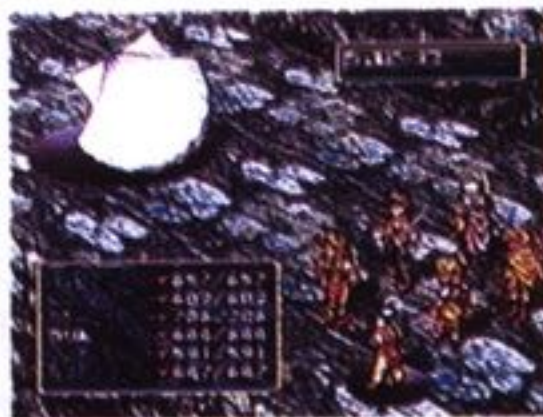
가자. 그때 카짐 하질은 병사가 들어와서는 주위의 요새가 함락됐다는 보고를 받고 있는 모습을 보게 된다. 맛슈가 쥬레스탄도시 동맹에 편지를 보내어 황국이 공격할 것이라는 거짓정보를 흘려보냈기 때문에 그쪽에서 먼저 선수를 쳐서 일이 벌어진 것이다. 카짐 하질은 심하게 낙심하지만 맛슈의 설득으로 해방군에 들어오게 된다. 이제 남은 것은 제국도시뿐인데 그곳으로 가려면 수상도시 샤자라자드를 공략해야 한다. 그러나 배가 없는 해방군은 속수무책인데 맛슈가 자기한테 맡겨달라고 말하기 때문에 그에게 위임하게 된다.

맛슈는 연금술사 카만도르와 합작으로 얼음배 500척을 만들어 놓는다. 이젠 샤자라자드 수상요새를 공략하자. 병력수도 비슷하니 예전 같은 패턴으로 승리를 거두자. 마

빅토르와 워렌을 구출하러 가는 라릴일행

지막으로 요새를 공략해야 하는데 자신이 베스트로 키운 멤버로 나아가자. 특히 새로 얻은 카짐 하질은 레벨은 좀 낮은 편이지만 공격력은 해방군 중에서 뛰어난 편이므로 될 수 있으면 그도 데리고 가자. 이곳은 거의 마지막 단계이나 이 주위에서 레벨을 최대한으로 모으고 전진해 나가자. 여기에서 목적은 수문을 열어 기름을 붓고 불을 지르는 것이다. 수문의 앞에는 보스인 젤비너스라는 조개모양의 몬스터가 있는데 주인공의 소울이터 4단계 주문으로 단숨에 끝내버리자.

수문을 열고 일행들이 모여 있는 곳에 도착할 때쯤 갑자기 소니아

얼음배 500척?!

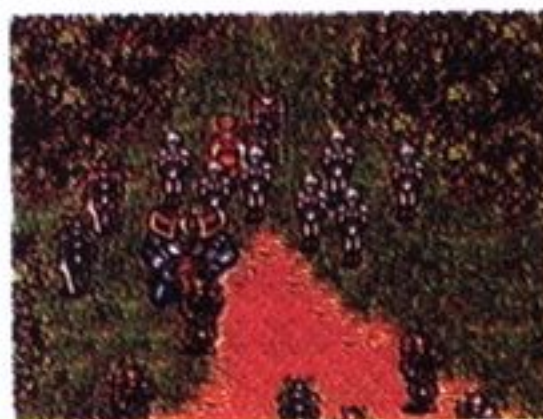
사지라지드 공방전

보스:젤비너스

소니아 로렌과의 대결

슈렌이 나타나 대결을 하게 된다. 이전에 레벨을 충실히 모았다면 그리 어렵지 않은 상대이다. 소니아를 데리고 밖으로 나가면 맛슈가 피를 흘리며 쓰러져 있는데 이것은 산체스라는 스파이가 한 짓이다. 산체스는 오뎃사가 살아 있었을 때부터 있던 동료이지만 레난캄프 마을에 제국군이 습격해 온 것이나 전쟁때 적들이 방어할 수 있었던 것 등 모두 그의 정보에서 일어난 일이다. 프릭은 그를 죽이려하지만 맛슈는 해방군의 사기를 생각해서 그를 살려둔다.

최종대결 그리고…

이제 게임도 막바지에 접어 들었다. 제국군의 병력이 20,000이라는 정보를 입수한 해방군은 제국의 수도를 향해서 진격한다. 그러나 들판에 있는 적들은 100,000이 넘는 막강한 병력이다. 이들은 윈디가 문장의 힘으로 불러낸 군사들인데 그중에서 80000은 레크나드의 힘과 요슈아의 용의 문장의 힘으로 사라져간다. 이젠 최종전투이다. 제국군은 20000, 해방군은 15000으로 병력수에서는 밀리지만 우리한테는 닌자와 도둑이 있으니 어렵지 않게 승리를 거둘 수 있을 것이다. 수비대장과 전투중에 마법을 많이 사용한 사람은 제국수도 옆에 있는 록마을에 가서 회복하고 성으로 들어가자.

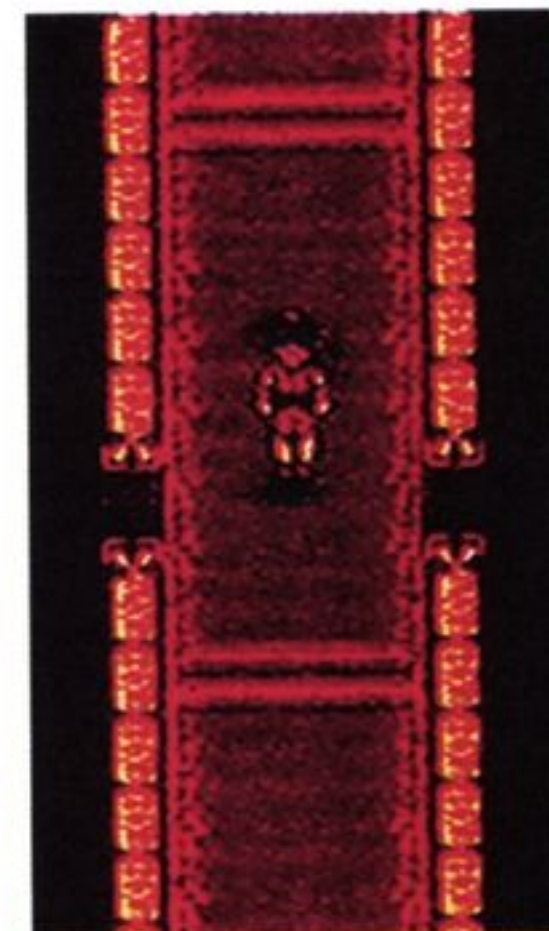
끝에는 예전에 용기사 풋치가 갔

제국군의 10만대군

었던 제국의 공중정원이 나오는데 황제는 그곳에 서 있다. 황제가 이곳은 자신의 마지막 영토이고 자신의 힘을 보여주겠다며 용왕검을 통해서 용으로 변신한다. 마지막 보스답게 엄청나게 거대한 3두용이다. 맨 오른쪽 머리는 한명에게 큰 타격을 입히고, 가운데 머리는 전체공격을 하고, 맨왼쪽 머리는 다른 머리가 죽으면 그것을 소생시키니 맨왼쪽 머리부터 부셔나가자.

최종전투

수비대장 아인 시드와의 대결

이기면 윈디가 나타나 승부를 걸려하지만 황제가 같이 붙잡고 떨어진다. 그 충격으로 인해서 성은 무너지려하고 라릴일행은 급히 탈출을 시도한다. 가는 길목마다 제국의 잔당들이 공격해오기 때문에 빅토르와 프릭이 라릴을 먼저 보내고 막는다. 결국 해방군은 제국의 손으로부터 독립을 쟁취하고 라릴은 초대 대통령이 된다. 그리고 라릴이 길을 떠나는 것을 끝으로 이 게임은 막을 내린다.

황제 발바롯사와의 대결

필사의 탈출

전투국가

이 게임은 자신의 도시에서 여러 가지 전투무기를 생산해서 부대를 편성해 전략적으로 운영해서 적의 수도를 점령 또는 파괴하면 승리하게 되는 전략 시뮬레이션 게임이다. 새턴에서 대단히 인기를 끌었던 「월드어드벤스드 대전략」과 같은 종류의 게임이라고 할 수 있는데 대전략과는 몇가지 다른 점이 있다.
하지만 종래의 대전략을 했던 경험이 있는 사람이라면 그다지 무리없이 진행할 수 있을 것이다.

오프닝화면.

전투국가의 특징

전투국가는 지금까지의 전략 시뮬레이션과는 다른 특징을 갖고 있다.

○ 행동력 시스템

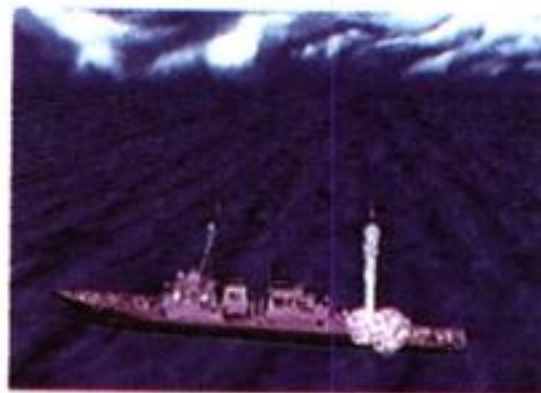
지금까지 시뮬레이션 게임에서는 이동-공격-행동정지 순으로 부대를 움직였지만 전투국가에서는 이러한 패턴이 적용되지 않는다. 전투국가에서는 특유의 행동력 시스템을 도입해서 공격한 뒤에 부대가 이동을 하여 물자를 보급한 뒤 다시 공격하거나 3회 연속 공격할 수 있다. 이 행동력은 기체마다 수치로 정해져 있어서 그것을 이동과 공격에 적절히 배분하면서 행동할 수 있다. 예를들면 미국의 M1A1 에이브람스전차의 경우 초기 행동력은 6, 공격 행동력은 2이다. 이 경우 이동을 하지 않고 3회 연속공격을 한다거나, 1회 공격 뒤 2칸을 이동하고 다시 1회 공격을 하거나 하는 일이 가능하다. 단 행동력이 남아 있다고 하더라도 한번 행동정지를 선택하게 되면 다음 턴까지는 움직일 수 없다.

○ 자동 반격시스템

방어 턴에서도 적부대가 사정거리 안으로 들어오면 자동으로 반격이 행해진다. 예를들어 대공미사일을 설치해 두었을 때 적기가 사정거리 안을 지나가면 공격범위 안으로 들어오는 순간에 자동적으로 공격이 가해지는 것이다. 이것은 현대전의 개념에 충실한 설정이라고 할 수 있는데, 단 반격이 불가능한 무기도 있다.

○ 고도차 인식 시스템

지금까지의 전략시뮬에서는 한칸 안에 한 부대 밖에 있을 수 없었지만 전투국가에서는 서로의 고도차를 인식해서 비행기와 전차, 비행기와 전함 등 서로 다른 고도에 위치하는 부대인 경우에는 한칸에 복수로 위치시킬 수 있다.

공격헬기들의 기습작전. 대단한 스피드감이 느껴진다

전함이 대함용 미사일을 쏘고 있다. 깨끗한 그래픽이 매력적이다

○ 비행기의 보급은 착륙해서

비행기의 연료나 무기를 보급할 경우에는 기지에 위치시키는 것만으로는 안된다. 꼭 지상에 착륙을 해야만 가능하다. 전투기, 폭격기 등의 경우에는 도시에 공항이 없다면 보급이 불가능하다. 헬기나 수직 이착륙기의 경우에는 보급부대로부터의 보급도 가능하지만 이때에도 보급부대와 접촉한 뒤에 착륙하지 않으면 안된다. 이것은 전투국가에 현실감을 부여해주는 요소 중의 하나이다.

○ 기지와 도시

기지에서는 보급만이 가능하지만 도시는 다양한 역할을 한다. 공장이 있는 모든 도시에서 부대의 생산, 보충이 가능하고 기지가 있는 도시에서는 기지의 규모와 같은 수의 항공기의 착륙, 함선의 입항 등이 가능하다. 도시의 규모, 공장, 기지 등은 자원이 허락하는 한도 내에서 확장이 가능하다. 또 개발부대, 이주부대 등을 이용해서 새로운 기지나 도시의 건설도 가능하다.

게임의 시작

이상에서 전투국가의 대략적인 특징을 살펴보았는데 특히 자동반격 시스템은 소홀히 하면 큰 피해를 당하기 쉽다. 새턴의 대전략에 익숙한 독자들은 자칫 실수하기 쉬운 부분이므로 주의가 필요하다.

콘트롤러의 조작법

방향키: 커서의 위치변환, 원도 전환, 커멘드 선택 등에 쓰인다.

SELECT: 시계표시의 ON/OFF에 쓴다.(상급모드에서만 쓴다)

네모버튼: 방향키 좌우와 함께 누르면 아직 움직이지 않은 부대들 사이로, 방향키 상하와 함께 누르면 도시 사이로 커서가 이동한다.

세모버튼: 시스템 메뉴의 표시와 이동 메뉴에서 이동범위와 시계범위의 표시를 전환한다.(상급모드에서)

동그라미 버튼: 커멘드의 결정과 커서가 있는 위치로의 이동에 쓰인다.

엑스버튼: 커멘드의 취소에 쓰인

다.

L1/L2: 맵의 각도를 바꿀 수 있다.

R1.R2: 맵의 확대·축소에 쓰인다.

메인 옵션 화면

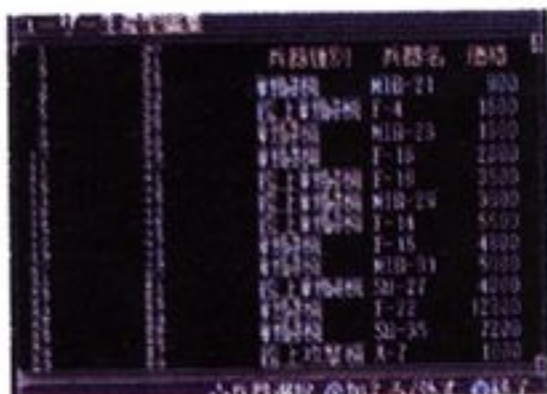
통상맵 개시: 통상맵을 플레이하고 싶을 때 선택한다. 16개 스테이지가 있으며 마음에 드는 맵을 자유로이 선택할 수 있다. 자금 등을 에디트할 수 있기 때문에 비교적 난이도가 낮다.

챌린지맵 개시: 통상맵과는 달리 정해진 순서를 따라서 맵을 클리어해야 하는 챌린지맵을 플레이하고 싶을 때 선택하며 기본설정의 변경이 불가능하다. 통상맵에 비해서 난이도가 상당히 높다. 대전략의 캠페인 모드와 비슷하다.

게임로드: 세이브 파일을 불러올 때 선택한다

생산형 편집: 전투국가에서는 100종류 이상의 현대 병기가 등장하지만 보통 플레이 시에는 자기가 선택한 진영이 생산하는 무기만을 사용할 수 있다. 하지만 이 모드를 사용하면 어느쪽의 무기든 자기가 좋아하는 무기를 58개까지 선택해서 편집할 수 있다. 단 이 편집한 유저 생산형은 통상맵에서만 사용할 수 있다. 편집한 뒤에는 반드시 세이브해야 한다.

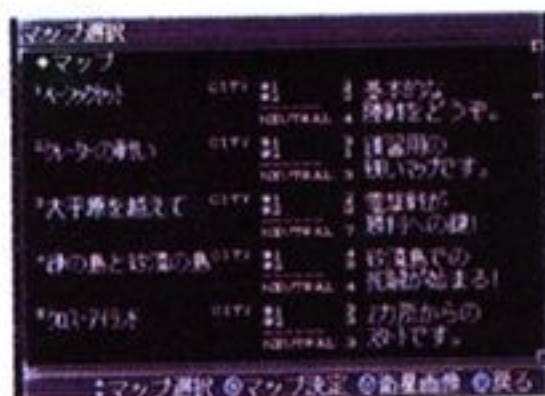
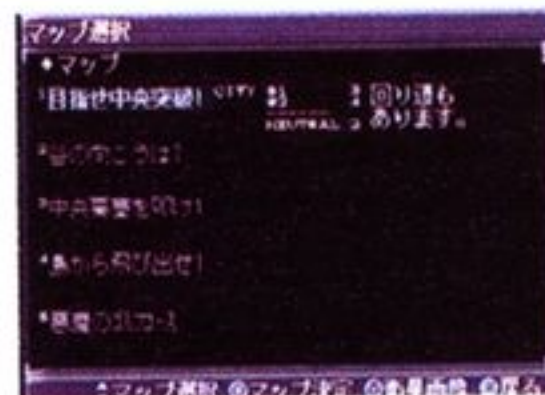
챌린지맵 클리어 생산형 세이브: 챌린지맵을 클리어한 뒤에는 반드시 이곳에서 세이브를 하도록 한다. 만약 하지 않으면 클리어한 이후의 맵을 계속해서 플레이할 수 없게 된다. 생산형 세이브와 같은

메인 옵션 화면. 오프닝에서 스타트 버튼을 누르면 나온다

유저 생산형 편집 화면. 무기에 대한 기초지식이 없으면 무기의 밸런스를 맞추기가 힘들다

블록에서 세이브가 가능하다.

챌린지맵 클리어 생산형로드: 새로운 챌린지맵에 도전할 때에 챌린지맵 개시를 선택하기 전에 이것을 먼저 로드해야 한다. 유저 생산형을 로드할 때도 이것을 선택한다.

맵 선택 화면

통상맵 개시를 선택하면 등장한다. 맵의 이름과 각 진영의 도시 숫자 그리고 약간의 설명이 표시된다. 자신이 마음에 드는 맵을 아무 것이나 골라서 플레이할 수 있다.

통상맵 선택 화면. 여러 조건을 비교해서 자신에게 알맞는 맵부터 플레이하자

챌린지맵 선택 화면. 앞 스테이지를 클리어하지 않으면 다음 스테이지로 나아갈 수 없다

룰 선택화면

통상모드

시야의 제한이 없다. 그러므로 적의 움직임 등을 일일이 확인하면서 게임을 할 수 있다. 난이도가 상대적으로 낮다.

상급모드

시야개념이 존재해서 도시의 일정범위나 병기들의 주변 등 자신이 보이는 곳 이외에는 적의 움직임이 표시되지 않는다. 정찰기나 조기경보기 등이 유용하게 쓰인다. 초보자에게는 어려우므로 게임에 숙달되었을 때 선택하자. 챌린지맵은 모두 이 모드이다.

룰 선택 화면. 상급모드는 시야가 제한되기 때문에 상당히 힘들다.

설정화면

통상맵의 상황을 설정하는 화면이다. 이곳에서 지휘관, 국명, 초기자금, 생산형 등의 변경이 가능하다. 초보자들은 이곳에서 자금을 늘린 뒤에 게임을 하는 편이 좋다. 에디트가 끝난 뒤 선전포고를 선택하면 게임이 시작된다.

맵 설정 화면. 2인 플레이도 가능하고 적국은 러시아, 일본, 유럽 중에 선택할 수 있다

게임의 기본진행

이상의 과정을 거치면 게임의 시작이 가능하다. 게임의 흐름은 크게 다음과 같은 순서로 행하게 된다.

자신의 도시에서 병기를 생산해서 배치 - 각 도시에 공장과 기지를 만들거나 늘려서 도시시설을 확충 - 배치된 부대를 움직여 적을 향해 진군 - 계속적인 병기 생산과 진군으로 군사 규모를 확대 - 적의 도시에 보병부대를 진군시켜 적의 도시를 점령 - 중립도시의 점령으로 세력 확장- 각 부대의 물자가 떨어지지 않도록 보급부대를 배치 - 적의 부대와의 전투 - 적의 수도를 점령 또는 파괴해서 승리.

이상이 대략적인 흐름이지만 전략 시뮬레이션에 왕도는 존재하지 않는다. 각자가 자신에게 알맞는 전략을 세워서 게임을 진행하도록 하자. 이제부터는 통상맵을 기준으로 게임 플레이 중에 등장하는 화면구성에 대해서 설명하도록 하겠다.

기본화면

이것이 전투국가의 기본화면이다. 복잡해 보이지만 이 숫자들을 정확히 이해하지 못하면 제대로 게임을 즐길 수 없으니 기억해 둘 필요가 있다.

1.도시 2.기지 3.부대 4.현재 턴수 5.헥스정보 6.자기진영명 7.적진영명 8.현재 자기진영의 도시수 9.현재 적진영의 도시수 10.현재 자기진영의 자금 11.현재 적진영의 자금 12.현재 자기진영의 수입 (1

기본 화면 사진.

턴 안에 들어오는 돈) 13.현재 적진영의 수입 14.현재 움직이고 있는 부대수/ 동작 완료한 부대수 15.부대의 기체수가 길이로 표시

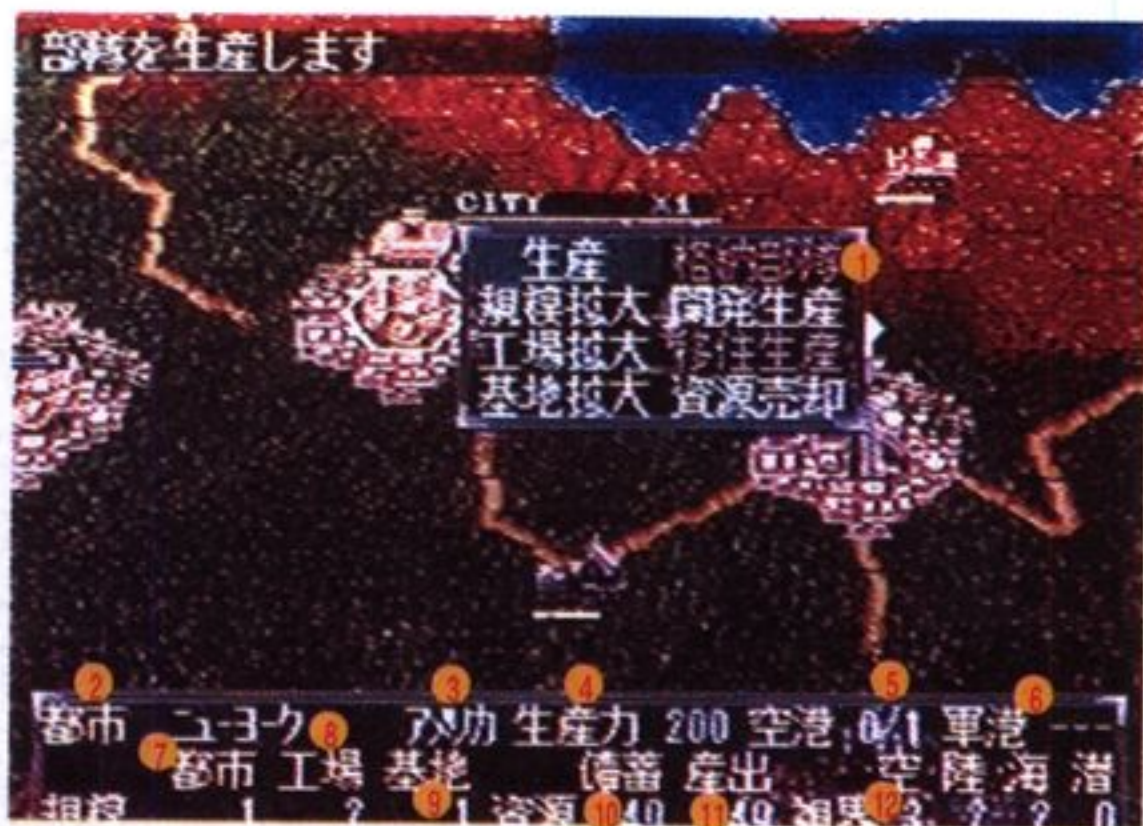
*헥스정보: 커서가 도시나 병기가 있는 곳에 위치할 때 나타난다. 도시의 경우에는 도시명 규모 생산력 착륙 부대수/공항규모 정박부대수/항구규모가, 부대의 경우에는 병기명 현재대수 레벨 연료 행동완료 여부 등이 표시된다.

도시정보화면

도시에 대해서 알고 싶거나 생산활동 등을 할 때 등장하는 화면이다. 도시 위에 커서를 맞추고 동그라미 버튼을 누르면 표시된다.

1.도시행동메뉴 2. 도시명 3. 국명 4. 현재의 생산력 5. 현재 착륙부대수/공항규모 6. 현재 입항 부대수/군항규모 7. 현재 도시규모 8. 현재 공장규모 9. 현재 기지규모 10. 현재 자원 비축량 11. 자원산출량(1턴마다 입수되는 자원량) 12. 시계표시(상급모드에서만 적용된다)

각종 메뉴설명

이상에서 기본적인 화면 보는법은 이해하였으리라고 믿고 지금부터는 전투국가에 등장하는 각종 메뉴를 소개하겠다. 각 메뉴에는 서브메뉴가 존재하는데, 각 메뉴에서 오른쪽 방향키를 누르면 볼 수 있다.

도시행동 메뉴

도시의 활동에 관계된 메뉴로 전투국가에서는 모든 도시에서 병기의 생산이 가능하기 때문에 도시의 중요성이 대단히 높다. 도시를 어떤식으로 발전시키느냐가 승패에 큰 영향을 끼친다.

1.생산

각종 병기를 생산할 때 사용한다. 병기의 생산에는 자금과 생산력이 필요한데 자금이나 도시의 생산력이 허락하는 한도 내에서는 한 턴에 많은 부대를 만드는 것도 가능하지만, 그것들이 부족하게 되면 병기를 생산할 수 없다. 이런 조건 때문에 현재 생산이 불가능한 병기는 이름이 흐리게 표시된다. 생산력 이외에도 항공기나 함선의 경우에는 기지의 규모에 따라서 한턴에 생산 가능한 부대수가 제한을 받는다. 병기는 항공기, 육상부대, 전함으로 블럭이 나뉘어져 있어 좌우방향키로 선택이 가능하다. 세모버튼을 누르면 병기에 대한 상세한 정보를 볼 수 있다. 병기의 생산은 주변상황 등 여러 가지 사항을 고려해야 한다.

무기 생산 화면. 생산할 수 있는 무기의 가격과 필요한 기술력 등이 나와 있다. 세모버튼을 누르면 상세한 정보를 볼 수 있다

도시정보화면사진 .

2.규모확대

도시의 규모를 확대하고 싶을 때 사용한다. 40의 자원을 소비하며 1턴에 들어오는 자금을 100씩 늘려주며 최대 8까지 가능하다. 상급모드에서는 도시의 규모가 커질수록 시야가 넓어진다.

3.공장확대

도시의 공장을 확대시켜 생산성을 향상시킨다. 한번 상승시키는데 40의 자원이 소비되며 생산성을 100늘려준다. 수도에서의 한계는 8이며 그밖의 도시에서는 4로 제한된다. 확장시킨 공장의 생산성은 다음 턴부터 적용된다.

자원에 한계가 있어서 한턴에 할 수 있는 도시발전에는 한계가 있다

4.기지확대

기지를 확대해서 한번에 착륙, 입항할 수 있는 부대의 수를 늘려준다. 기지규모가 1씩 오를 때마다 1부대의 출입이 가능하게 된다. 군항은 해안에 인접한 부대에서만 만들 수 있다.

5.격납부대

도시나 기지에 착륙, 입항해 있는 부대의 리스트를 보여준다. 행동이 완료된 부대 옆에는 E가 표시된다. 하나의 도시에 공항과 군항이 함께 있는 경우에는 방향키로 선택이 가능하다.

6.개발생산

개발부대를 생산할 때 사용하며 원하는 곳에 기지를 건설할 수 있다. 생산하는데 40의 자원이 소비되며 기지를 건설하면 개발부대는 없어진다.

7.이주부대

이주부대를 생산한다. 40의 자원이 소비되며 도시규모가 8이상이어야 하고 400의 생산력이 필요하다. 이주부대를 생산하면 도시규모는 1이 되어버린다. 원하는 곳에 새로운 도시를 건설할 수 있는데, 도시를 건설하면 이주부대는 소멸해 버린다.

8.자원매각

도시에 비축되어 있는 자원을 전부 매각한다. 자원1당 10의 자금이 들어온다.

서브메뉴

자원산출: 도시주변에서 생산되는 자원정보를 표시한다. 자원은 한턴마다 보통 지형에서는 2, 바다나 호수에서는 1이 산출되지만 광산으로부터는 8이 나온다. 이를 이용해 광산 근처에 신도시를 만드는 것도 좋다.

자원 산출 현황. 육각형 안의 숫자는 도시를 중심으로한 자원채굴 상황을 보여준다

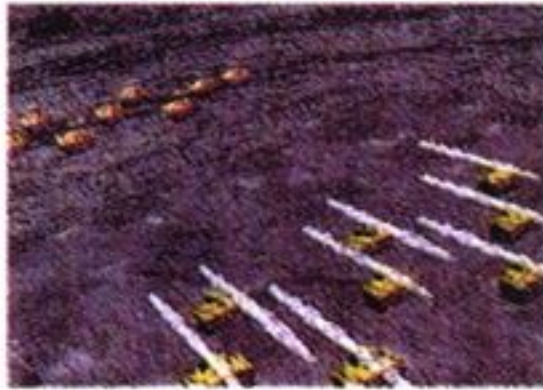
동작메뉴

부대의 활동을 담당하는 메뉴다. 공격, 이동, 타행동, 종료 등을 선택할 수 있다.

공격

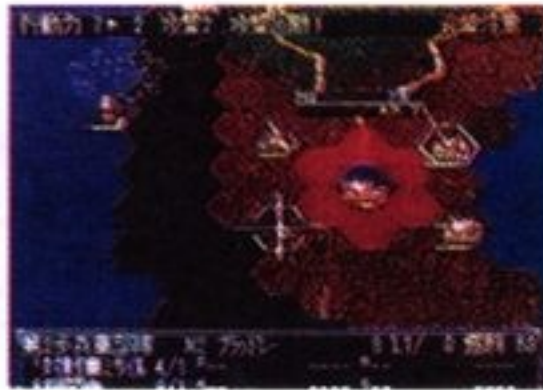
부대에 공격을 지시한다. 단 장비하고 있는 무기의 사정권 내에 적이 없거나 탄알이 없다면 공격은 불가능하다. 동시에 표시되는 숫자는 공격에 필요한 행동력이다. 이것을 실행하면 사진16의 화면이 되는데 좌측이 우리쪽의 병

전투 화면. 간이전투는 볼품은 없지만 시간을 절약할 수 있다

경험치를 얻어서 레벨이 오를수록 더 잘싸우게 된다

셀렉트에서 영상을 선택하면 멋진 전투 비주얼을 볼 수 있다

기이며 우측이 적의 병기이다. 화면 우측 하단부에 간이와 영상이라는 명령어가 있는데 '간이'를 선택하면 맵상에서 전투가 실행되고 '영상'을 선택하면 실감나는 전투 그래픽을 볼 수 있다. 전투가 끝나면 위의 사진 장면으로 바뀌고 전투의 피해 상황과 얻은 경험치가 표시된다. 위치한 지형에 따라 명중률에 영향을 준다.

이동

부대를 이동시킬 때 사용한다. 부대의 행동력이 남아 있는 한 몇 번이고 이동이 가능하다. 이동을 선택하면 아래 사진의 화면이 되는데 흰색은 이동 불가능한 부분, 검은 부분은 이동은 가능하지만 이동 뒤 공격은 불가능한 부분, 밝은 부분은 이동 후 부근에 적이 있다면 공격이 가능한 부분이다. 여기서 주의해야 하는 부분이 붉은 부분인데 이것은 적의 반격 가능범위를 표시하는 것으로 이 범위 안을 이동하면 적의 반격을 받는다. 이동하고 싶은 부분에 커서를 이동시키면 화면 상단에 현재 행동력, 이동 뒤의 행동력, 공격에 필요한 행동력, 이동 뒤에 가능한 공격회수 등이 표시된다. 지형에 따라 소비되는 이동력에 차이가 있다.

화면 상단의 정보에 주의하자. 적의 반격을 항상 염두에 두지 않으면 안된다.

타행동

여기에는 여러가지 커멘드가 필요에 따라서 표시되며 경우에 따라 행동력이 필요할 때도 있다. 적의 반격 구역 내에 있는 경우에는 타행동만으로도 반격을 받을 수 있으니 주의하자.

점령: 보병부대가 중립국이거나 적국의 도시를 점령할 때 사용한다. 행동력 4가 필요하다.

보급: 연료와 탄알을 보급한다. 공중보급기(연료만 가능하다) 보급차 항모 도시와 기지에 근접한 칸에서 가능하다.

보충: 전투에서 잃은 기체를 보충한다. 공항 기지에 근접한 칸에서 가능하다. 단 그 도시에서 보충하려는 병기의 생산이 가능해야만 한다.

수리: 피해를 입은 군함의 내구성을 보충해준다. 공장을 가진 군항이 있는 도시에서만 가능하다.

병장: 장비를 변경할 때 사용한다.

합류: 부대를 합류시켜 잔탄을 보급한다. 같은 병기의 부대가 아니면 합류할 수 없다. 합류하면 양쪽다 동작완료가 되어버리고 레벨은 평준화 된다.

탑승: 이송부대에 탑승을 지시한다. 수송기나 수송헬기에는 착륙중이 아니면 탑승할 수 없다. 탑승할 수 있는 부대수에는 제한이 있다.

전개: 탑승한 부대를 지상으로 내보낸다. 탑승한 부대의 종류에 따라 착지나 착함시킬 필요도 있다. 단 보병부대를 중립도시나 적도시의 중심부에 직접 전개하는 것은 불가능하다.

착함: 항공기를 공모에 착함시킨다. 항공기의 경우는 2, 헬기의 경우에는 1의 행동력이 소비된다.

이함: 항공기를 공모에서 이륙시킨다. 필요행동력은 착함과 같다.

착륙: 항공기를 공항에 착륙시킨다. 헬기, 수직 이착륙기 등은 지형에 따라 초원 등 공항 이외에서도 가능하다. 필요행동력은 착함과 같다.

이륙:비행기를 이륙시킨다.

도시: 이주부대에게 도시의 건설을 지시한다. 필요행동력은 4이다.

기지: 개발부대에게 기지의 건설을 지시한다. 필요행동력은 4. 건설되는 기지의 규모는 1이며 그이상의 확대는 불가능하다.

서브메뉴

병기정보: 선택한 장비에 대한 상세한 정보를 볼 수 있다. 엑스버튼을 누르면 병기의 그래픽도 볼 수 있다.

탑재부대: 수송부대에 표시되는 커멘드로 현재 탑재되어 있는 부대가 표시된다.

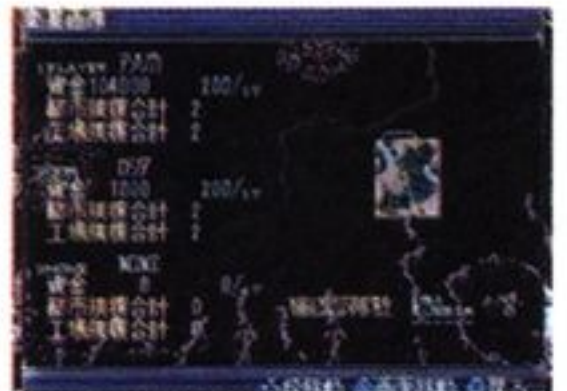
파기: 커서에 표시된 부대를 파기할 때 쓴다.

타행동은 상황에 따라서 메뉴에 표시되는 내용이 틀리므로 주의가 필요하다

병기 데이터 화면. 세모버튼을 누르면 탑재된 무기의 상세한 데이터를 볼 수 있다

시스템메뉴

게임의 전체적인 사항을 결정하는 메뉴다. 필드에서 세모버튼을 누르면 나온다.

시스템 메뉴 화면. 맵 전체의 상황을 볼 때 주로 이용된다

위성사진 화면. 십자키의 조작으로 맵에서 원하는 부분으로 이동할 수 있다

화면분석 화면. 현재 비추어지는 맵을 간략화시켜 볼 수 있다

전략분석 화면. 전체 맵을 간략화해서 한 화면에 표현한다. 특히 잠수함전 때 유용하다

위성사진: 맵을 위에서 바라본 위성사진이 표시된다. 그밖에 각국의 현재 정보도 표시된다.

부대표: 현재 활동하고 있는 부대의 일람표가 표시된다. 활동이 끝난 부대는 END마크가 표시된다.

도시표: 현재 각국의 도시정보가 표시된다.

화면분석: 현재 표시되는 화면

위의 부대분포를 보는 모드이다. 콘트롤패드의 스위치 조작에 따라 표시되는 부대의 조건을 바꿀 수 있다.

전략분석: 전체맵 위의 부대분포를 점으로 표시한다. 콘트롤패드로 조작이 가능하다. 수중시야의 확인은 이 모드에서만 가능하다.

병기분석: 각 병기의 상세한 설명을 볼 수 있다.

페이스종료: 적에게 턴을 넘길 때 사용한다.

서브메뉴

세이브: 게임의 세이브가 가능하다.

로드: 세이브한 게임을 로드할 수 있다.

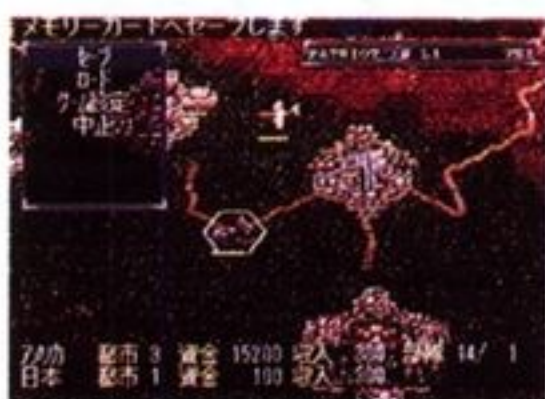
게임설정: 게임의 기본설정을 변경할 수 있다.

자동보급: 부대가 연료나 탄약을 보급할 수 있는 기회가 오면 자동으로 보급할 수 있다.

자동보충: 부대가 보충 또는 수리를 할 수 있는 조건이 되면 자동으로 행하게 할 수 있다.

음악: 각진영의 순서에 나오는 BGM을 고르거나 끌 수 있다.

출력: 스테레오 모노를 선택할 수 있다.

BGM음량: BGM의 음량을 조절할 수 있다.

시스템 서브메뉴. 게임의 세이브와 로드는 이곳에서 한다

게임설정메뉴 · 자동보급 · 보충설정은 초보자에게 편리하다

효과음: 효과음을 끄고 켤 수 있다.

문자의 밝기: 문자의 밝기를 조절할 수 있다.

윈도 콘트래스트: 윈도의 투명도를 조절할 수 있다.

커서의 색: 커서의 색을 조절할 수 있다.

중지: 게임을 중지시키고 옵션화면으로 돌아간다. 세이브하지 않으면 그때까지의 데이터는 소멸되므

통쾌한 도시폭격장면. 폭격당한 도시는 복구불능이 되어버린다

고난끝의 스테이지 클리어. 다음에는 어떤 맵을 도전할 것인가!

로 주의해야 한다.

이상으로 게임에 대한 전반적인 설명을 끝낸다. 종래의 대전략에 익숙하지 않은 사람도 앞의 설명만 잘 이해하면 게임을 하는데 별 무리가 없을 것이다. 전투 장면 전의 로딩이나 느린 사고시간 등 약간의 단점도 눈에 띄지만, 종래에 볼 수 없었던 여러가지 참신한 시도들이 대단히 돋보이는 게임으로서 PS의 대표적 전략 시뮬레이션 게임으로 손색이 없다. 마지막으로 통상맵의 각 스테이지의 소개를 하도록 하겠다.

MAP1 베이직세트

이름 그대로 가장 기본적인 맵이다. 이 맵에서는 주로 게임의 감각을 익히는데 주력하자. 바다에 인접한 도시가 없기 때문에 함선의

MAP1

M2브랜들리 전차. 초반 병력수송에 유리하다

생산은 불가능하다. 일단 화면 중앙의 중립도시를 점령하는 것을 목표로 하자. 화면 우측 하단부의 중립도시 쪽으로도 약간의 병력을 보내 미리 점령해두는 편이 좋다.

MAP2 크레타전투

MAP1의 연장이라고도 할 수 있는 연습용 맵이다. 섬 주변이 산으로 둘러싸여 있어서 지상전 위주로 전개된다. 처음에 2P쪽의 도시가 하나뿐이기는 하지만 중립도시가 모두 2P쪽에 가까이 있기 때문에 방심은 금물이다. 최대한 적의 중립도시 점령을 방해하면서 보병부대를 진군시키자.

MPA3 대평원을 넘어서

이제부터 본격적인 전투가 시작된다. 맵의 중앙에 위치하는 4개의 중립도시 점령에 승패가 달려 있다. 보병 전투차와 운송 헬기를 이용해서 최대한 빨리 도시를 점령하

정찰기 RF-4 팬텀II. 맵이 커지게 되므로 상급모드에서는 이러한 정찰기의 효용이 증가된다

MAP3

자. 일단 도시를 점령한 뒤에는 자주포나 대공 미사일로 방어망을 구축한 뒤에 적진을 공격하는 편이 좋다.

MAP4 녹색섬과 사막의 섬

적진으로 가는 데는 동, 서 2개의 루트가 있다. 적은 좌측의 루트를 주로 진격해 오지만 사막에 있는 중립도시들은 풍부한 자원을 가지고 있기 때문에 이곳을 점령해두면 경제적으로 우세할 수 있다. 적의 중앙 진격을 저지하면서 빠르게 병력을 이동해 사막에서 북쪽으로 통하는 좁은 통로를 막자.

MAP5 크로스아이랜드

1P쪽의 수도와 위성도시가 남쪽과 서쪽으로 갈라져 있다. 꾸물거리다가는 적에게 길을 차단당해서 수도가 고립되기 쉽다. 일단 수도와 위성도시의 병력들을 중앙의 중립도시로 진격시켜 합류하자. 적의 수도가 해안에 있기 때문에 잠수함을 이용한 미사일 공격도 생각해볼 만하다.

MAP6 해협을 넘어서

주요 도시들이 모두 해안에 위치해 있는데다가 서로의 진영 사이에 바다가 위치해 있어 지상전보다는 주로 함대전 위주가 된다. 적의 함정을 상대하는 데는 함대전이나 함재기의 이용보다는 잠수함을 사용하는 편이 좋다. 자기진영에 도시를 많이 건설해서 수입을 늘리는 것도 좋은 방법이다.

MAP7 엘.바레

전차의 진격이 불가능한 산 속에 많은 중립도시가 존재한다. 그냥 왼쪽 평원을 따라서 적에게 진격하는 방법도 있지만 중립도시들을 무시하면 여러 가지 면에서 불리하다. 일단 수송 헬기로 병사를 보내 중립도시를 점령하고 그곳에서 부대를 생산한 뒤에 다른 도시의 점령에 나서자.

MAP8 점령합전

2개의 섬은 하나의 다리로 연결되어 있으며 각각의 섬에는 수많은 중립도시들이 존재한다. 이 맵에서는 쾌속한 진군이 필요하다. 일단 초반에는 자신의 섬에 있는 자신의 섬의 주도권을 쥐는 것을 목표로 하자. 다리를 먼저 점령하면 적의 육상부대 진격을 막을 수 있다. 경계태세를 엄밀히 해서 적의 공습에 주의하자.

MAP9 섬을 제압해라

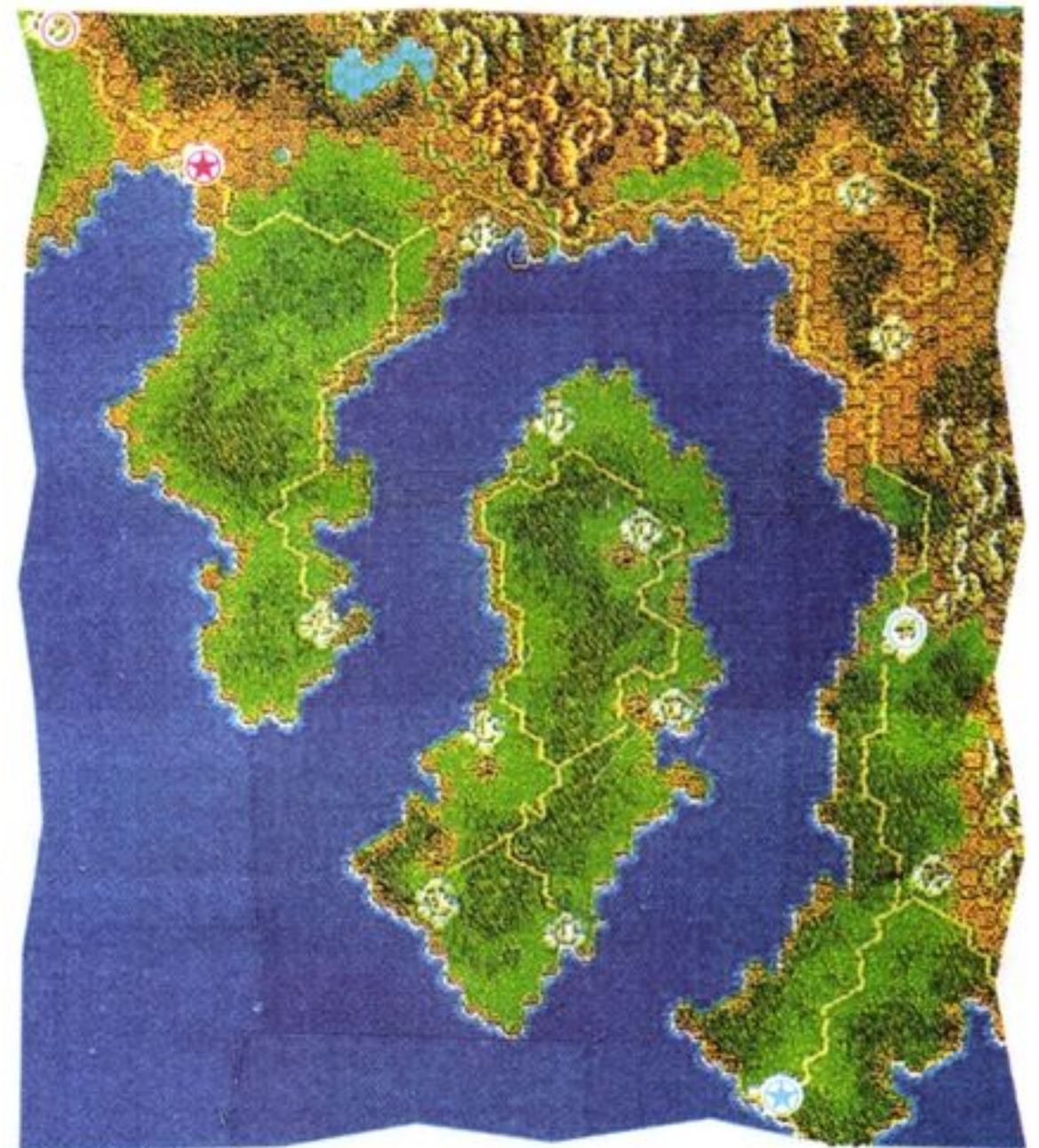
적진으로의 진격을 위해서는 중앙의 섬으로의 진격이 필수적인데 이미 적은 그 섬에 진출해 있다. 상당히 불리한 이것은 상당히 불리한 상황으로 여기서는 일단 비행유니트를 만들어 적의 진격을 최대한 방해하자. 중립도시의 점령이 힘들다고 생각되면 폭격기로 파괴해버리는 것도 좋은 방법이다.

MAP10 베이에리어

우리측과 적진 사이에 큰 섬이 존재한다. 이 섬의 중립도시들은 물론 경제적인 면에서도 필요하지만 적의 수도와 매우 가까이 위치해 있으므로 보급기지로서의 역할에 아주 적격이다. 일단 비행부대로 적의 상륙을 방해하면서 보병부대를 빨리 상륙시키는 데 힘을 쏟자.

MAP 9

MAP6

MPA 10

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 1월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	1/26	유치원전기 마다라	데이텀 폴리스타	9,800엔
SFC	1/26	무인도 이야기	KSS	12,800엔
SFC	1/하순	SD 건담	반다이	8,800엔
SFC	1/하순	노부나가의 야망 천상기	코에이	12,800엔
SFC	1/예정	레나스(봉인의 사도)	반프레스토	11,400엔
PS	1/13	매지컬 드롭	데이타 이스트	5,800엔
PS	1/13	수호연무	데이타 이스트	4,980엔
PS	1/13	프로팅 러너	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
PS	1/13	하이옥탄	E.A.빅터	5,800엔
PS	1/26	디센트	소프트뱅크	6,400엔
PS	1/26	NBA 잼 토너먼트 에디션	어클레임 저팬	5,800엔
PS	1/26	데스 마스크	반탄 인터내셔널	7,800엔
PS	1/26	사이베리아	인터 플레이	5,800엔
PS	1/중순	폴리스 너츠	코나미	6,800엔
PS	1/예정	카오스 콘트롤	버진 인터렉티브	5,800엔
PS	1/예정	어자일 워리어	버진 인터렉티브	5,800엔
PS	1/예정	더블 드래곤	아반프랜트	5,800엔
PS	1/예정	제 4차 슈퍼 로보트 대전	반프레스토	6,800엔
SS	1/12	J리그 프로 사커 클럽	세가	6,800엔
SS	1/12	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(순제)	세가	1,280엔
SS	1/12	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(리온)	세가	1,280엔
SS	1/26	버철화이터 스튜디오	어클레임 저팬	6,800엔
SS	1/26	로드런너 리전드 리턴즈	파트라	5,800엔
SS	1/26	더 후드	BMG 빅터	5,800엔
SS	1/26	가디안 히어로즈	세가	5,800엔
SS	1/26	데스 마스크	반탄 인터내셔널	8,800엔
SS	1/26	사이베리아	인터 플레이	6,500엔
SS	1/하순	천지무용	유미디어	8,900엔
SS	1/하순	로보 피트	알트론	미 정
SS	1/미정	스트리트 화이터 ZERO	캡콤	5,800엔
PC엔진	1/예정	데드 오브 더 브레인 I, II	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
NEO GEO	★ 1/13	리얼바우트 아랑전설	SNK	미 정
NEO GEO CD	★ 1/6	화이터즈 스워즈	SNK	8,800엔
NEO GEO CD	1/예정	OP	석세스	미 정

'96년 2월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	2/9	두근두근 메모리얼	코나미	9,980엔
SFC	★ 2/9	바하무트 라군	스퀘어	11,400엔
SFC	2/23	크리스퀑크	비지트	9,300엔
SFC	★ 2/23	프론트미션 건해저드	스퀘어	11,400엔
SFC	2/23	G.O.D	이메지니어	11,400엔
SFC	2/23	미소녀 레슬러 열전	KSS	12,800엔
SFC	2/예정	타워 드림	아스키	9,980엔
SFC	2/예정	미소녀전사 세라문 슈퍼S	엔젤	10,800엔
SFC	2/예정	점핑 더비	나그자트	9,800엔
SFC	2/예정	별의 커비	닌텐도	9,800엔
PS	2/23	승룡 삼국연의	이메지니어	7,800엔
PS	2/예정	태각입지전 II	코에이	7,800엔
PS	2/예정	슬램 드래곤	자레코	5,800엔
PS	2/예정	데프콘5	멀티 소프트	5,800엔
PS	2/예정	각명관	테크모	6,800엔
PS	2/예정	하이퍼 크레이지 클레이머	일본물산	5,800엔
PS	2/예정	플레이 스타디움	반프레스토	5,800엔
SS	2/9	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(카게)	세가	1,280엔
SS	2/9	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(제프리)	세가	1,280엔
SS	2/23	하이퍼 3D대전 배틀 게보카즈	리버힐 소프트	5,800엔
SS	2/상순	제독의 결단	코에이	10,800엔
SS	2/예정	닌쿠	세가	5,800엔
SS	2/예정	페다 리메이크	야노만	6,300엔
SS	2/예정	타워	오픈북	6,800엔
SS	2/예정	뱀파이어 헌터	캡콤	6,800엔
SS	2/예정	데프콘5	멀티 소프트	5,800엔
SS	2/예정	피파 사커 '96	일렉트로닉스	5,800엔
SS	2/예정	타이탄 워즈	BMG 빅터	5,800엔
NEO GEO CD	2/예정	리얼 바우트 아랑전설	SNK	미 정
NEO GEO CD	2/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정

'96년 3월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	3/1	카오스 시드	타이토	9,980엔
SFC	★ 3/9	슈퍼마리오 RPG	닌텐도	9,800엔
SFC	3/예정	둠	이메지니어	12,800엔
SFC	3/예정	드래곤 볼 Z 하이퍼 디멘전	반다이	10,900엔
SFC	3/예정	NFL 쿼터백 클럽 '96	어클레임 저팬	11,800엔
SFC	3/예정	레볼루션X	어클레임 저팬	11,800엔
SFC	3/예정	에너지 브레이커	타이토	9,980엔
SFC	★ 3/예정	아루남의 송곳니	라이트스탭	11,800엔
PS	★ 3/예정	철권2	남코	미 정
PS	3/예정	미소녀 전사 세라문 슈퍼S	엔젤	5,800엔
PS	3/예정	노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
PS	3/예정	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
PS	3/예정	울프 팡	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
PS	3/예정	로드 래쉬	E.A.빅터	5,800엔
PS	3/예정	캡틴 츠바사	반다이	6,800엔
SS	3/하순	알버트 오딧세이 외전	선 소프트	미 정
SS	3/예정	슬램 드래곤	자레코	5,800엔
SS	★ 3/예정	킹 오브 화이터즈 '95	SNK	미 정
SS	3/예정	드래곤 포스	세가	미 정

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		슈퍼 패미스타5	남코	미 정
		비룡의 권 프로	컬처 브레인	미 정
		스톤 프로텍터즈	남코	9,800엔
		피노키오	캡콤	미 정
		포키혼타스	캡콤	미 정
		토이 스토리	캡콤	미 정
		마법진 구루구루2	에닉스	미 정
		배틀 스커드론	반프레스토	미 정
		다크 하프	에닉스	미 정
GB		떠돌이 시렌GB	춘소프트	미 정
		열투 더 킹 오브 파이터즈	타카라	4,660엔
		열투 투신전	타카라	4,660엔
PS		노부나가 질풍기	BBS	미 정
		화이팅 고에몽	코나미	5,800엔
		갤럭시 화이트 유니버설 워리어즈	선 소프트	5,800엔
		스내처	코나미	5,800엔
		트랜스포트 타이쿤	이토츠	미 정
		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
		노엘	파이오니아LDC	미 정
		퍼즐 보글2	타이토	미 정
		졸업 -크로스 월드-	히티 로빈	미 정
		신검전설	동북신사	미 정
		바이오 하자드	캡콤	미 정
		킹 앤드 크라운	넥서스 인터랙트	미 정
		레이크 마스터	넥서스 인터랙트	미 정
		레이 트레이서	타이토	5,800엔
		악마성 드라큐라X	코나미	미 정
		아파치	카스트	미 정
		터프 히어로	테크모	미 정
		트윈비 미라클	코나미	미 정
		몬스터 팜	테크모	미 정
		두근두근 메모리얼	코나미	미 정
		뱀파이어	캡콤	미 정
		천지무용	엑싱 엔터테인먼트	미 정
		X-MEN	캡콤	미 정
		타워	오픈북	6,800엔
		아크 더 래드2	소니	미 정
		심시티 2000	아트딩크	미 정
		삼국지 영걸전	코에이	미 정
		천지를 먹다 -적벽 대전-	캡콤	미 정
		돔	소프트뱅크	미 정
SS		소닉 윙즈 스페셜	미디어 퀘스트	미 정
		다크 세이버	클라이맥스	미 정
	★	아랑전설3	SNK	미 정
		두근두근 메모리얼	코나미	미 정
	★	사크라 대전	세가	미 정
		3X3 아이즈 흡정공주	일본 크리에이트	미 정
		신세기 에방게리온	세가	미 정
	★	판저 드래군 츠바이	세가	미 정
		월드 어드밴스드 대전략 작전 파일	세가	미 정
		티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
		스내처	코나미	미 정
		탄생S -데뷰-	NEC인터채널	6,800엔
		얼론 인 더 다크2	E.A.빅터	5,800엔
		레인 드롭	E.A.빅터	5,800엔
		스트리트 화이터2 무비	캡콤	6,800엔
		가디안 포스	석세스	미 정
		객스	BMG빅터	미 정
		노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
	★	화이팅 바이퍼즈	세가	미 정
		전뇌전기 버철 온	세가	미 정
SS		사이버 워	소프트비전 인터내셔널	미 정
		동급생 -if-	NEC인터채널	미 정
		졸업S	NEC인터채널	미 정
MD		마도 이야기1	컴파일	미 정
CD 알라딘보이		쉐도우 랜	컴파일	7,800엔
PC 엔진		GO! GO! 버디 찬스	NEC홈일렉트로닉스	미 정
		몬스터 메이커	NEC애비뉴	8,800엔
		DE.JA	NEC애비뉴	미 정
		스팀 하트	T.G.L	미 정
		J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
		뿌요뿌요2	NEC인터채널	미 정
NEO GEO		골! 골! 골!	비스코	미 정
		신황권	자움스	미 정
		마루코 디럭스 퀴즈	타카라	미 정
		쿠니오의 열혈투구전설	테크노스 저팬	미 정
		오버 톱	ADK	미 정
NEO GEO CD		신황권	자움스	미 정
		네오 Mr.DO	비스코	미 정
		오버 톱	ADK	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■SS : 새턴

게임챔프 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용이나 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

※게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터서적
전화:02-714-7942

서울지역		남강서적	02-974-0485	진주 샘터	0591-55-3991
강남 영동사	554-3784	안산 문일서적	0345-82-2572	충무 동아일보	0557-43-5785
강동 도서	471-2044	안양 성심사	0343-65-2984	충북 지역	
구로 대명사	802-7199	의정부 회룡도서	0351-876-6304	제천 경북	0443-2-3816
도봉 생터사	983-3900	평택 경기문고	0333-53-0524	청주 생터서적	0431-55-0264
동대문 지산	245-3686	부산 지역		충주 문학사	0441-847-2819
진명사	712-5824	김해 북부사	051-895-4841	충남 지역	
서초 금비	522-4765	부산(남구)조선	051-756-2727	논산 백제도서	0461-32-3156
송파 강화사	416-5101	부산(북구)화목	051-865-0150	대전 청림사	042-632-6799
수송사	272-0803	부산(서구)진흥	051-466-9386	천안 화성서적	0417-551-3073
성동 성지사	457-2891	부산 현대사	051-467-6011	강원 지역	
신진컴퓨터서적	714-7942	경북 지역		강릉 영동서적	0371-645-3361
영등포 광신사	688-2614	경주 동화서적	0561-772-4108	삼척 영동사	0397-72-4959
관악 영우사	816-1788	구미 청운서점	0546-461-7824	속초 동아	0392-32-1555
해전사	357-6045	김천 꽃동산	0547-434-5897	원주 남부서적	0371-42-8424
종로 한일	737-3491	대구(동구)영남도서	053-423-9193	춘천 경북서점	0361-241-2015
강서 영민도서	697-7995	대구(서구)제문도서	053-421-6958	전남 지역	
경기 지역		상주 제일	0582-535-2377	광주(서구)호남	062-227-3436
인천 영풍사	032-884-0801	안동 종로	0571-53-7575	순천 일광서점	0661-52-4414
인천 중앙도서	032-527-9350	영주 대한	0572-32-6597	여수 대양서적	0662-62-2111
부천 하나	032-663-6467	점촌 동명	0581-555-4672	전북 · 제주 지역	
성남 한성도서	0342-706-0234	포항 예지서점	0562-73-4870	이리 대동서적	0653-52-3334
수원 대교서적	0331-253-6350	경남 지역		전주 세림	0652-82-9884
광명 광명사	02-809-4594	마산 태영사	0551-44-7428	제주 광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428	울산 중앙	0522-73-7220		

기동전사 건담 0080 (WAR IN THE POCKET)

제 3편

중립 콜로니(우주식민지가 모여있는 지역)인 사이드 6에는 연방군이 비밀리에 어떤 화물을 받아 테스트하고 있었다. 그 화물의 정체는 신형 건담. 코드명 GUNDAM NT-01, 별칭ALEX(알렉스)인 이 모빌슈츠는 실험을 거친 후 우주 저편에서 싸우고 있는 RX-78 GUNDAM의 조종사 아므로 레이에게 전달될 예정이다.
한편, 신형무기에 관한 계획을 안 지온군은 슈나이더를 대장으로 하는 특수부대를 사이드 6에 침입시킨다. 모빌슈츠를 멋있다고 생각하는 소년 알프레드는 길에서 우연히 이들을 발견하는데…

지온군의 파일럿 바니가 탄 트럭을 타고 즐거워하는 알프레드

"너 제정신이야? 왜 따라왔어?" 몰래 침입했다가 알프레드에게 들키자 화를 내는 바니

"꼬마야, 우리 팀에 들어오고 싶다고? 그럼 조금 도와주련?" 대장 슈나이더가 소년을 구슬린다

콜로니(우주식민지)내의 지도를 펼쳐놓고 건담이 숨겨져 있음직한 건물을 찾는 알프레드

"수고했다"고 말하며 알프레드의 가슴에 부대 마크를 달아준다

"고맙습니다, 대장님!" 서투르게 거수경례를 붙이는 알프레드

"저 꼬마를 죽이는 게 낫지 않았어요?" "아냐, 그냥 두고 보자구"

"앞으로 1대만 더 격추시키면 에이스야." 바니의 거짓말에 속는 알프레드

"알프레드! 학교에서 편지왔더라!"

성적이 좋지 않다는 걸 들켜 당황하는 알프레드

바니는 도청기로 알프레드가 자신들의 이야기를 누설하지 않는가를 감시

옆집의 크리스 누나가 갑자기 밖에서 소리를 질러 창문을 열어본 알프레드

크리스가 야구방망이로 근처에서 기웃거리던 바니를 기절시킨 것이다

"그 사람, 우리 형이야!"라는 알프레드의 말에 황당해지는 크리스

"사실 저와 알프레드는 어머니가 다른 형제라서" 거짓말을 하는 바니

바니를 마음에 들어하는 눈치인 크리스의 부모

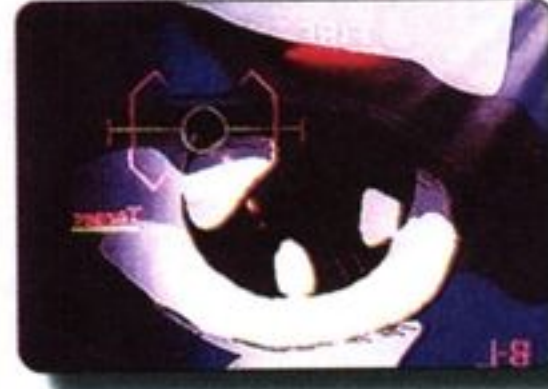
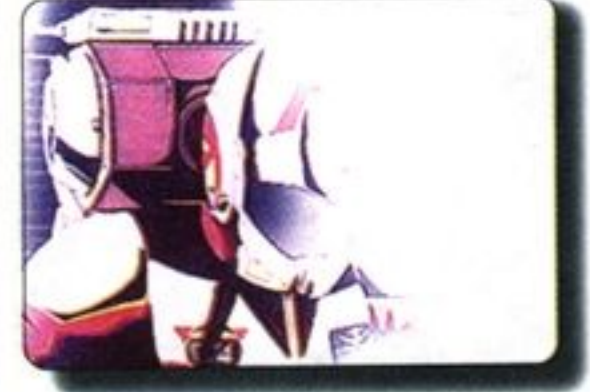
크리스도 바니에게 끌리는 눈치다

크리스의 집을 나서면서 그녀에게 관심을 보이는 바니

"조종사는 미샤다." "왜요? 바니도 있잖아요?"

"미안하군, 바니. 너는 하나만 더 잡으면 에이스라고 했지?" 조롱하는 미샤

자존심은 상하지만 화를 꾹 참는 바니

시뮬레이션 화면 속에서 건담의 빔사벨이 눈 앞의 지크를 벤다

조종사의 눈이 화면 속의 적을 미처 쫓지 못한다

섬광과 함께 적의 공격에 '격추'된다. 이로써 시뮬레이션은 끝

지친 듯이 시뮬레이터 밖으로 걸어나오는 조종사

건담의 테스트 파일럿은 크리스였던 것이다

"나한테 건담은 무리라고요?" "아뇨, 일반인에게 무리라고요. 이건 뉴타입인 아므로 레이용으로 특별히 설계된 건담이니까요"

분해된 상태인 건담의 머리가 아므로 레이를 기다리는 듯 허공을 쳐다보고 있다

창고 안에서 조립을 마친 '겜프'

쌍안경을 통해 발견한 경비원은 예전에 알프레드를 쫓아냈던 연방군인이었다

"저 사람이 틀림없어 건담은 저기 숨겨져 있는 거야!"

건물 설계도를 보면서 내부로 침투해 들어가는 두 사람

알프레드가 노멀슈츠(우주복)를 찾아냈다

콜로니 밖을 통해 건물의 반대편으로 들어가려는 두 사람

통풍구를 통해 내부를 들여다 보는 알프레드

안에는 조립을 마친 건담이 보관되어 있었다

제 4편

중립 콜로니인 이곳에서도 지온군에 대한 반발이 거세어지고 있다는 뉴스를 보는 슈나이더

가르시아는 연락책인 술집 주인과 접촉

지온군 스파이가 컴퓨터로 건담의 위치를 확인, 가르시아에게 넘겨준다

건담의 위치를 확인했다며 좋아하는 두 사람

"멍청이! 작전을 망칠 셈이야? 붙잡히면 어쩌려고 했어!" 칭찬을 기대했다가 가르시아에게 오히려 얻어맞는 바니

"가르시아, 참아. 이미 저지른 일이잖아." 달래는 슈나이더와 미샤

"앞으로는 지시하지 않은 일은 하지 않도록." 따끔하게 주의를 받는 바니

알프레드를 집 앞까지 데려다 주었으나 너무 깊이 잠들어 있었다

할 수 없이 옆집의 크리스에게 알프레드를 맡기는 바니

"아 앞으로는 와이즈맨이라고 부르지 말고 바니라고 불러주십시오."

"그래요. 저도 매킨지가 아니라 크리스라고 편하게 부르세요."

떠나가는 바니의 뒷모습을 대견하게 보는 크리스의 부모

건담이 있는 건물에 폭탄을 설치하는 가르시아

건담이 조립되어 있는 건물 근처의 주차장에 무기가 들어있는 대형 트럭을 주차시키는 미샤

"엄마가 그러는데, 지온은 나쁘댔어." 지온이 멋있다고 외쳐던 학교 친구들은 어느 새 연방의 편이 되어 있었다

"너희는 엄마가 그렇다면 무조건 믿니?" 끝까지 지온 편을 드는 알프레드

"너희들은 미끼야" 스파이이자 친구인 술집 주인이 슈나이더에게 말한다. 크리스마스에 맞춰 핵무기를 실은 전함이 건담을 직접 파괴하러 온다는 것이다

"바니 형하고 건담이 싸우면 누가 이겨?" "글쎄 5대 5 쯤?"

"바니! 넌 이런 작전 처음이지? 절대로 죽어서는 안돼." 가르시아가 햇병아리인 바니를 걱정한다

"바니, 내일 건담이 있는 건물에 견학 가기로 했어."

"내일 가면 안돼! 안된다니까!"
내일은 작전이 실시되는 날이다

"멸망하는 사람들을 위하여!" 허무함이 깊이 배인 목소리로 건배하는 미사

쓴 웃음으로 미샤의 건배에 답하는 슈나이더

연방군복으로 변장한 세 사람은 다음 날 밤 침입한다

"자네, 오스트레일리아 출신이라고?" "네, 지금쯤은 눈이 내리고 있을텐데…" 거짓말을 하는 바니

가르시아는 컴퓨터실에 들어가 시스템을 꺼버린다

창고를 부수며 모습을 드러내는 겜프

"보안대를 출동시키도록!" 지시를 내리는 경비대장

누워있는 건담 주변의 정비원과 경비원들이 분주히 움직인다

빌딩 사이를 누비며 건담이 있는 곳을 향해 돌진하는 미사의 겜프

"오스트레일리아는 크리스마스때 여름이야! 너 스파이지!"

총탄에 맞아 쓰러진 슈나이더를 부축하는 바니

가르시아도 필사적으로 저항하지만 총상을 입는다

출동한 연방의 건캐논은 미사에게 공격당하고 그대로 추락

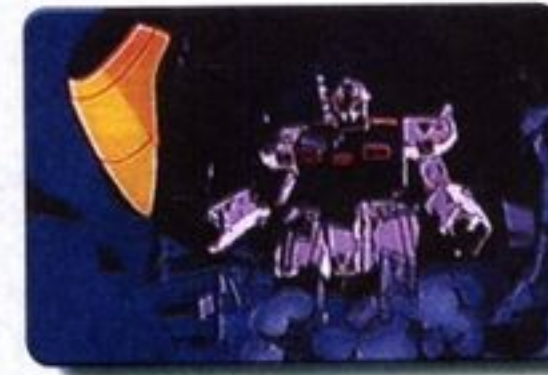
"건담이라도 내보내자!" 크리스 매킨지에게 출동 명령이 내려졌다

건담 옆에 쓰러져 지뢰의 스위치를 누르는 가르시아

아수라장 속에서 건담을 발견한 알프레드

가르시아의 자폭에도 불구하고 건담은 무사했다

때를 맞추어 건담의 앞에 나타난 겜프

지뢰로 만든 채찍이 건담을 휘어감는다

지뢰의 폭발로 부서진 것은 건담의 보호용 철판이었다. 진짜 모습을 드러내는 건담 ALEX NT-01

개틀링 포 사격에 겜프가 쓰러지고 조종하는 미사도 죽었다. 아무생각도 없는듯 겜프를 내려다보는 크리스의 건담

슈나이더는 아직까지 의식을 잃은 상태였다

드디어 건담을 발견한 바니와 알프레드. 중립지역인 사이드 6에서 어떤 전투가 벌어질 것인가? 전쟁의 비참함을 그린 수작 애니메이션 '기동전사 건담 0080-WAR IN THE POCKET'의 클라이막스를 기대해주십시오!

해외뉴스

토이 스토리(TOY STORY)로 다시 억만장자 된 스티븐 잡스

1976년 미국에서 애플 컴퓨터를 설립, 「애플 2」와 「매킨토시」 등 세계적으로 성공을 거둔 컴퓨터를 만들어 낸 스티븐 잡스는 경영악화의 책임을 지고 1985년 주주총회(회사의 주식을 가진 사람들의 모임)를 통해 쫓겨났었다. 모두들 잡스의 행운도 끝났다고 생각하고 그를 잊어버렸었다. 그러나 그로부터 10년이 지난 지금 그는 만화영화에 컴퓨터 그래픽을 도입하는 디즈니와 손을 잡고 다시 일어섰다. 그가 지금 소유하고 있는 "픽사"라는 회사가 「토이 스토리」의 컴퓨터 그래픽을 담당한 것.

「토이 스토리」의 성공과 함께 픽사의 주식값이 하늘 높은 줄 모르고 뛰어올라 주식의 80%를 가지고 있는 잡스는 순식간에 11억 달러를 벌어들이게 되었다. 애니메이션이 억만장자를 탄생시킨 재미있는 사례라 하겠다. 이 작품은 지난 12월 국내에서도 개봉되었다.

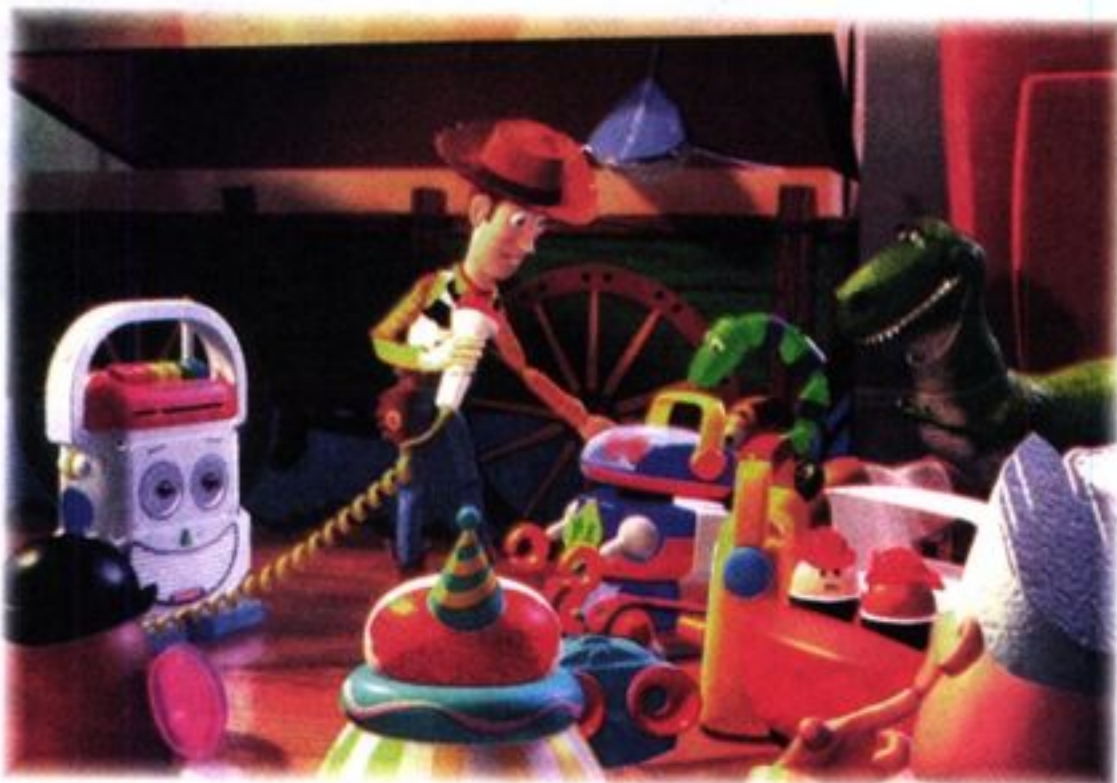
세계적인 주목을 받은 「공갑기동대」

일본 애니메이션계의 귀재로 꼽히는 오시이 마모루 감독이 메가폰을 잡은 「공갑기동대」가 일본은 물론 미국, 영국 등에서도 거의 동시에 개봉되어 화제를 모았다.

2029년 토쿄를 무대로 사이보그화된 인간들이 네트워크 속의 세계(사이버 스페이스)를 넘나들며 범죄를 저지르고 이를 추적한다는 내용.

여자 경찰관 쿠사나기와 해커 "퍼펫 마스터"의 쫓고 쫓기는 숨막히는 대결이 손에 땀을 쥐게 한다.

과학기술이 고도로 발달한 근미래의 사회가 보이는 어두운 이미지를 그리고 있는 이 작품은 그러나 "같은 감독이 만든 2편의 패트레이버 극장판 이상으로 난해하다"는 평가를 일반 관객들로부터 받고 있기도 하다.

정밀한 설정 컴퓨터 그래픽의 부분 채용으로 미래사회의 이미지를 부각시킨 「공갑기동대」

현재 국내의 극장에서도 상영중인 100% 3차원 그래픽으로 이루어진 토이 스토리

벌써 사운드 트랙까지 나온 버철 화이터

현지에서 TV로 매주 방영중인 애니메이션 「버철 화이터(Virtua Fighter)」. 그 주제가인 '입술의 신화'와 'WILD VISION'이 각각 10월과 11월에 발매된 데에 이어 사운드 트랙 1번이 12월에 발매되기 시작하였다.

인기 게임을 소재로 애니메이션화시킨 이 작품은 국내에 아직 소개되지 않아 관심없는 독자들이 많겠지만, 1개월 간격으로 관련 CD를 판매하는 일본인들의 상술만큼은 배워둘 만하다고 생각되어 소개한다.

버철 화이터 두 주인공 아키라와 파이

라디오 드라마로 부활한 「오렌지 로드」

아직까지도 국내에 많은 팬을 가지고 있는 「오렌지 로드」. 초능력을 가지고 있으나 우유부단한 성격을 가진 남자 주인공과 개성이 강한 두명의 여자 주인공이 펼쳐나가는 삼각관계를 재미있게 그려내 인기를 얻었던 이 작품의 라디오 드라마가 현지에서 방송되기 시작, 한국에서도 방청하고 있는 사람이 있다.

성우진이 바뀌어 애니메이션 팬들로서는 조금 얼떨떨하겠지만, 원작 만화를 새롭게 해석한다는 점에서 이것도 재미있는 시도가 아닌가 생각된다. 한국은 언제 인기 만화가 라디오로 등장할는지

CD 드라마로 다시 활약하는 「졸업 2」의 주인공들.

(사진4)아직도 「오렌지 로드」의 인기는 식지 않았다는 말인가? - 주인공 마도카의 모습

속속 CD화되는 「졸업」 시리즈

여러분은 CD 드라마라는 것을 아시는지? 카세트 테이프나 레코드보다 CD가 보편화되어있는 일본은 라디오 드라마처럼 녹음된 'CD 드라마'가 꾸준히 판매되고 있다. 애니메이션보다는 제작비용이 훨씬 저렴하여 용이하게 만들 수 있고, 실패하더라도 그다지 큰 손해를 보지 않는다는 것이 음반 업체들로서는 매력적이기 때문에 CD 드라마가 꾸준히 만들어지고 있는 것이다.

이미 나와있는 「졸업」시리즈의 CD 드라마로는 「졸업」, 「아가씨 수사망」, 「졸업 M」이 있으며, 얼마전에 발매된 「졸업 2」까지 합치면 모두 4개나 된다.

그 외에도 「졸업」을 테마로 삼아 작곡된 음악 CD로는 「졸업 - 크로스월드 라이브」, 「우리들의 방정식」 등이 있다. 이쯤 되면 게임 하나를 가지고 얼마나 많은 아이템이 파생될 수 있는지 짐작이 갈만하다.

국내뉴스

KBS 주최 캐릭터쇼 열려

"만화산업과 연결된 가장 큰 산업은?" 이런 질문을 받으면 영화나 TV 등을 먼저 떠올리게 되는 분이 많을 것이다. 그러나 정말로 커다란 규모의 산업이 한가지 있다. 만화의 주인공-디자인 등을 활용하는 상품을 제작-판매하는 캐릭터 산업이 바로 그것이다.

캐릭터 산업이라고 하면 (주)둘리나라가 「아기공룡 둘리」를, (주)아마게돈이 「아마게돈」을 사용하여 각종 캐릭터(만화 주인공)를 의류-장난감-학용품 등에 사용할 수 있는 권리를 판매하겠다고 나선 것이 올해 들어 주목받았었다. 오는 2000년에는 연간 5조원 규모의 시장이 형성될 것이라는 예측마저 있어 더욱 관심을 끌고 있는 실정이다.

지난 22일 KBS는 관련업계를 대상으로 한 캐릭터쇼를 개최했다. 이 캐릭터쇼는 사업설명회를 겸한 것으로, "TV유치원 하나 둘 셋"과 "혼자서도 잘해요"의 주요 등장인물을 응용한 100여종의 캐릭터가 등장하였다.

그러나 KBS의 캐릭터쇼는 유아대상 TV방송의 인형들 위주로 만화-애니메이션과는 무관하였다. 다음번 캐릭터쇼에서 국산 만화에 대한 관심을 높일 수 있게 되기를 바란다.

서울 YWCA 만화 모니터회 - 왜색 유령만화 '경고'

일본에서 만들어진 만화들 중 폭력적인 것과 음란한 것이 많다고 서울 YWCA에서 주장하고 나섰다.

유령-귀신 등 미신적인 내용을 주로 담고 있는 만화들이 죽음-저주 등 불건전한 내용을 지나치게 많이 다루고 있다고 한다. "일본 것이라서 나쁘다는 것이 아니다. 주먹이 가슴을 뚫는 듯한 혐오스러운 장면이 이런 부류의 만화에 많이 등장하여 어린이들에게 악영향을 미친다는 것이다"라는 YWCA주장에 귀를 기울일 필요가 있다.

'홍길동 95' 음악 부천 시향이 맡아

"만화영화에 사용되는 음악은 동요 분위기라야 한다" - 이것이 이제까지 어른들이 가지고 있던 고정관념 중 하나였다. 그러나 이런 생각으로 만들어진 애니메이션은 그 내용이 유치해질 수 밖에 없으며, 결국 국제적인 수준의 작품을 기대할 수 없게 된다.

"그럼 애니메이션에 교향악단이 녹음한 음악이 사용된다면" - 이런 생각을 행동에 옮긴 곳이 있다. 연극인 윤석화가 이끌고 있는 돌꽃 컴퍼니가 바로 그 곳이다. 지난 10월 예술의 전당에서 '불멸의 음악가' 시리즈를 연주하여 좋은 반응을 얻었던 부천 필하모닉 오케스트라(부천필)가 이번 12월에 개봉한 「홍길동 95」의 음악을 연주한 것이다. 부천필은 짧게는 6초에서 길게는 3분 남짓의 곡을 40여곡이나 연주하여 녹음하였는데, 음악을 담당한 작곡가는 쾰른, 버클리 등에서 유학하고 온 김동성씨. 그는 조규찬 2집, 이소라 독집 등으로 이미 국내에서 이름이 알려진 작곡가이다.

외국에서는 「자이언트 로보」라는 비디오 애니메이션에 사용될 음악을 부다페스트 필하모닉 오케스트라와 테너가수 루치아노 파바로티가 녹음하는 사례도 있었던 만큼, 오케스트라의 애니메이션 도입은 앞으로도 늘어날 것으로 예상된다.

황금시간대에 방송되는 애니메이션

KBS 1TV는 지난 12월 10일 저녁 7시 30분의 "일요 스페셜"시간에 「공자전」이라는 90분짜리 애니메이션을 방송하였다. 기획에서 완성까지 4년이 걸리고 제작비 12억원이 투입된 이 작품은 공자를 주인공으로 하는 내용.

베니스 영화제에서 그랑프리를 수상했던 대만의 候孝賢감독이 전체 지휘를 한 이 작품은 한국의 KBS와 대만의 PTS, 일본의 NHK가 공동으로 참여하여 완성하였다. 애니메이션은 어린이 시간대인 평일 5-6시에 방송한다는 통념을 깨고 일요일 저녁이라는 황금시간대에 방영된 「공자전」은 다분히 성인시청자까지 끌어들이겠다는 욕심을 보여준 것이라 하겠다. 그러나 이러한 노력은 1회 방영만으로는 부족하며, 작품의 스토리 전개도 산만하여 그다지 좋은 반향을 불러일으키기에는 무리라고 생각된다. 앞으로도 부단한 노력이 요구된다.

애니 컬럼

홍길동 무엇이 좋고 무엇이 나쁜가

「애니세대」저자 박병호

95년 12월 말에 개봉된 국산 애니메이션이 2편 있다. 「홍길동 95」와 「헝그리 베스트 5(파이브)」가 그것이다. 「아마게돈」도 12월중에 개봉될 예정이었으나 제작이 예정대로 진행되지 못해 1월 13일로 미루어졌다고 한다.

신동우 화백이 그린 「풍운아 홍길동」을 형제인 신동헌 감독이 1967년에 애니메이션화시켜 커다란 화제를 불러일으켰던 그 작품을 현대적 감각에 맞춰 새로이 제작한 「홍길동 95」는 총 제작비 28억원(제작사측 발표)이 투입된 대형 작품이다. 연극배우로 유명한 윤석화씨가 창립한 돌꽃 컴퍼니의 첫번째 작품인 만큼 나름대로 정성을 쏟아부은 작품이다.

가장 커다란 장점은 뭐니뭐니해도 뛰어난 액션. 총감독인 신동헌과 그 밑에서 연출 자문의 형태로 야마우치 시게야스 감독이 작품에 손을 댔다. 야마우치 감독은 「드래곤볼Z」시리즈의 극장판을 여러편 제작하였던 인물로, 격투 장면이 많은 작품을 만드는 데에 익숙하다. 홍길동과 적 호피가 마지막에 사투를 벌이는 장면에서 야마우치의 경륜이 빛을 발하고 있다.

그 다음으로 들고 싶은 장점은 분위기 있는 여성 성우진. 채시라와 노영심은 기대 이상으로 목소리 연기를 잘 해냈다. 그리고 부천 필하모닉 오케스트라가 녹음한 클래식을 배경음악으로 사용한 것 또한 작품 전체의 분위기를 한층 고급스럽게 만들었다.

여기까지만 말하면 「홍길동 95」라는 작품이 대단한 걸작으로 생각될지 모르겠지만 이 작품은 장점만큼이나 단점이 많이 산적해 있다. 그 중에서도 가장 심각한 것은 내용의 흐름이 매끄럽지 못하다는 것. 러닝타임 76분이라는 짧은 시간 내에 홍길동의 일생을 다 그린다는 것은 당연히 무리겠지만 그럼에도 불구하고 사건 간의 인과관계가 보이지 않는 장면이 많다는 것은 치명적인 문제라 하겠다.

또, 이 작품이 신동우 화백의 「풍운아 홍길동」을 모체로 하고 있다고 하면서 정작 캐릭터 디자인이나 줄거리가 신 화백의 작품과는 거의 관계가 없다. 호피, 골반도사, 차돌바위, 곱단이 등 4명의 인물이 등장한다는 사실 외에는 「풍운아 홍길동」과 공통점이 없다는 것이다. 이점 역시 정통성이라는 면에서 큰 문제점이다.

마지막으로 홍길동의 성우인 김민종의 연기가 형편없다. 상대역인 호피(신현준)는 차가우면서도 멋있는 이미지를 주고 있는데에 반해 홍길동의 목소리는 어딘지 얼이 빠져 있는 듯하다. 가수로서의 김민종은 괜찮을지 몰라도 성우로서는 실격이었던 듯하다.

홍길동에 대해 평가하라고 하면 '13세 이하의 어린이에게 권할만한 애니메이션'이라고 할 수 있겠다. 국민학생이라면 액션 장면만 보면서 재미있다고 생각할 수 있을 것이다. 그러나 복잡한 구조의 소설을 읽을 수 있는 나이의 중학생 이상만 되면 어색한 설정과 논리의 비약으로 어색하다는 느낌을 받게 될 것이다.

'액션을 보고 싶으면 홍길동을 보라. 꼬마 동생을 76분동안 심심하지 않게 하고 싶으면 홍길동을 보게 하라. 그러나 어른의 시각으로 홍길동을 보아서는 안된다.' 이것이 이 영화에 대한 필자의 총론적인 평가다.